PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 29
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290

GRAN TURISMO™ 3

El primer juego cuyos gráficos rozan la perfección fotorrealista



TONY HAWK 3

Deportes extremos en la nueva división deportiva de Activision

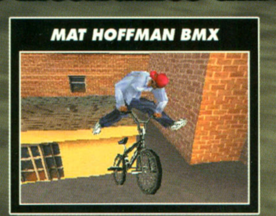
GAMEBOY ADVANCE

Probamos los primeros juegos y se los mostramos antes que nadie

SILPHEED: THE LOST PLANET



MAT HOFFMAN BMX



C-12: FINAL RESISTANCE





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00029

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE PARA PLAYSTATION

Los Mejores Dealers

Capital Federal

CRAZY GAMES CORRIENTES 4814 **ALMAGRO**	JETSON'S GAME II FRENCH 3091 **BARRIO NORTE**	REPLAY RODRIGUEZ PEÑA 1094 **BARRIO NORTE**	CLUB TAKU CABILDO 2280 -LOCAL 18 **BELGRANO**	NEMESIS S. DE LA INDEPENDENCIA 1165 **BELGRANO**	REPLAY VUELTA DE OBLIGADO 1795 **BELGRANO**
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS AV. EL CANO 2998 **BELGRANO R**	NEXTLAND RIVADAVIA 4119 **CABALLITO**	TITANIC COMICS RIVADAVIA 5108 -LOCAL 307 **CABALLITO**	PASCO COMPUTACION AV. SAN JUAN 2144 **CONSTITUCION**	JETSON'S GAMES I F. DE ENCISO 3960 -LOCAL 20 **DEVOTO**	PLAYMANIA RIVADAVIA 6720 -LOCAL 14 **FLORES**
VIRTUAL PLAY CARHUE 49 -LOCAL 79 **LINIERS**	VEKTRON SRL FLORIDA 537 -LOCAL 364 **MICRO CENTRO**	EUGAGUEL FLORIDA 537 -LOCAL 427 **MICRO CENTRO**	CD MARKET LAVALLE 523 **MICRO CENTRO**	FREE TIME VIDEO LOPE DE VEGA 1690 **MONTE CASTRO**	PLAY MANIA PUEYRREDON 338 **ONCE**
SALA I SALGUERO 1954 **PALERMO**	ESTIGIA PEDRO GOYENA 258 **PARQUE CHACABUCO**	PARK SYSTEM LA RIOJA 2051 **PARQUE PATRICIOS**	SHOPPING GAME SAENZ 935 **POMPEYA**	COMPU COMPRAS CORDOBA 1467 **RECOLETA**	COMPUTIME SANTA FE 2450 -LOCAL 31 **RECOLETA**
WOKY WOKY SANTA FE 2450 -LOCAL 46 **RECOLETA**	KID'S GAMES URIBURU 1698 **RECOLETA**	BARREIRO GAMES PICHINCHA 90 **SAN CRISTOBAL**	WIZARD ACOYTE 495 **VILLA CRESPO**	DGL GAMES LOPE DE VEGA 3074 **VILLA REAL**	MAGIC GAMES BUCARELLI 2315 **VILLA URQUIZA**

Gran Buenos Aires e Interior del País

ALOF COMPUTER CARLOS CASARES 847 **CASTELAR**	BLASTER COMPUTACION EVA PERON 106 **LOMAS DEL MIRADOR**	MIX HOUSE IRIGOYEN 334 **MERLO**	WORLD GAME LIBERTADOR 665 -LOCAL 26 **MERLO**	D'ARTAGNAN RIVADAVIA 14048 -LOCAL 2 **RAMOS MEJIA**	STATION GAMES ITALIA 1176 -LOCAL 8 **SAN ANTONIO DE PADUA**
D'ARTAGNAN ARIETA 3199 **SAN JUSTO**	GAME STREET AV. BELGRANO 3621 **SAN MARTIN**	FAMILY VIDEO AV. CROVARA 1502 **VILLA MADERO**	GAME LAND AV.LURO 2976 -LOCAL 7 **MAR DEL PLATA**	V y F JUAN B. JUSTO 1355 **MAR DEL PLATA**	GAME CLUB LAS HERAS 2582 -LOCAL 15 **MAR DEL PLATA**
STILO CALLE 64 NRO.: 2946 -LOCAL 26 **NECOCHEA**	GAME CLUB LAS HERAS 2582 -LOCAL 15 **MAR DEL PLATA**	POMP'S CALLE 147 Nro: 1379 ENTRE 14 y 15 **BERAZATEGUI**	MASTER GAME CORDOBA 955 -LOCAL 35 **ROSARIO**	BIG GAME DEAN FUNES 158 **CORDOBA**	JUNIOR 'S DEAN FUNES 274 **CORDOBA**
GAME OVER DIAGONAL BROWN 1445 **ADROGUE**	CYBER PLACE AV. MITRE 3401 **AVELLANEDA**	EL CHIP AV. MITRE 541-LOCAL 3 Y 4 **AVELLANEDA**	COMPUSHOP SAN MARTIN 1088 **AVELLANEDA**	CLAUDIO AUDIO Y VIDEO MAIPU 314 **BANFIELD**	INDEX COMPUTACION SENADOR MORON 1112 **BELLA VISTA**
KOOPA TROOPA CALLE 14 Nro: 5023 **BERAZATEGUI**	POCHO'S VIDEO JUEGOS CALLE 147 Nro: 1351 **BERAZATEGUI**	CIDIA INFORMATICA BELGRANO 420 **BERNAL**	LOGICAL SYSTEM QUINTANA 794 -LOCAL 8 **BURZACO**	LENNON II 3 DE FEBRERO 2784 **CASEROS**	COMPUWORLD S.A. AV. SAN MARTIN 2137 **CASEROS**
INFORMATICA NOROESTE AV. SAN MARTIN 2302 **CASEROS**	VERA 12 DE OCTUBRE 1070 **CLAYPOLE**	ALFA COMPUTACION AV. ALVEAR 567 (RUTA 202) **DON TORCUATO**	EAGLE COM S.A. MISIONES 6596 **EL PALOMAR**	EL REY RIVADAVIA 594 **ESCOBAR**	PASSWORD CARBONARI 340 **EZPELETA**
TAZMANIA MONTEAGUDO 144 -LOCAL 31 **FLORENCIO VARELA**	COMPUGRAF HIPOLITO YRIGOYEN 816 -LOCAL 4 **GENERAL PACHECO**	SYNCHRONICITY JORGE NEWBERY 3085 -LOCAL 16 **GLEW**	TELESYSTEM JAURETCHE 1385 **HURLINGHAM**	COMPU PAZ LAVALLE 1971 **JOSE C. PAZ**	VIDEO FIESTA ZUVIRIA 5059 -LOCAL 12 **JOSE C. PAZ**
VIDEO 12 CALLE 12 Nro.: 1842 **LA PLATA**	KNOW HOW SISTEMAS 9 DE JULIO 1452 **LANUS**	BIT GAMES 9 DE JULIO 1773 **LANUS**	CASA LOPEZ AV. SAN MARTIN 3401 **LANUS**	CAMPIGLI AV. SAN MARTIN 4048 **LANUS**	DOORS COMPUTACION 25 DE MAYO 524 **LANUS**
CRAZY MACHINE SRL ALEM 50 -LOCALES 63 / 64/ 65 **LOMAS DE ZAMORA**	TOWER COMPUTACION AV. MEEKS 22 -LOCAL 11 **LOMAS DE ZAMORA**	LE MANS BOEDO 126 **LOMAS DE ZAMORA**	PLAY CITY LAPRIDA 165 -LOCAL 23 **LOMAS DE ZAMORA**	EASY COMPUTACION LAPRIDA 245 -LOCAL 10 **LOMAS DE ZAMORA**	DALNET SRL LAPRIDA 443 **LOMAS DE ZAMORA**
COM-NET MADARIAGA 365 **LUIS GUILLON**	NINO EXPRESS ALEM 260 **MONTE GRANDE**	AQUARIUM ALEM 417 -LOCAL 20 **MONTE GRANDE**	FIRST TIME ALEM 885 **MONTE GRANDE**	DIMITRIO UGARTE 1520 **OLIVOS**	PC GREEN ALSINA 255 **QUILMES**
GAME EXPRESS ALSINA 34 **QUILMES**	PLANET GAME H.YRIGOYEN 572 -LOCAL 125 **QUILMES**	LEO STATION LAVALLE 692 **QUILMES**	PC QUILMES MORENO 568 **QUILMES**	DATA VIDEO MORENO 672 **QUILMES**	J.F. IMPORT CONSTITUCION 153 SAN FERNANDO
TOP GAMES AV. 844 Nro.: 2630 -LOCAL 3 Y 4 **SAN FRANCISCO SOLANO**	INCOPAR GAMES AV. CENTENARIO 352 **SAN ISIDRO**	TOY STORY PTE. PERON 1307 **SAN MIGUEL**	STOP PTE. PERON 1480 -LOCAL 16 SAN MIGUEL	SHOPINGMANIA AV. MITRE 1405 **SAN MIGUEL (ESTACION)**	CYBERPLAYCITY 25 DE MAYO 29 **TEMPERLEY**
CACERES SALTA 112 **TEMPERLEY**	MANNINA SALTA 454 **TEMPERLEY**	MAKSON COMPUTACION AV. SAN MARTIN 135 **TIGRE**	TABACO JUAN D. PERON 2186 **VALENTIN ALSINA**	LENNON ALMIRANTE BROWN 2943 **VILLA BALLESTER**	MARCOS LACROZE 4862 **VILLA BALLESTER**

INDEX

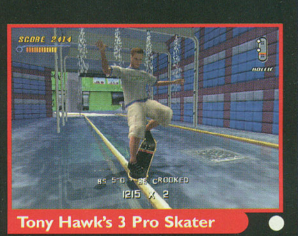
ESTE MES



Silpheed: The Lost Planet



Gran Turismo 3 A-Spec



Tony Hawk's 3 Pro Skater

FIRST APPROACH / FINAL TEST

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde
Santiago Bembihy Videla
Durgan A. Nallar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A. Isabel la Católica 137
Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Mayo de 2001



EDITORIAL

Tuvimos un mes movidito por la editorial. Martín Varsano y Fernando Brischetto se fueron para la E3 y, gracias a la inmensa ayuda de Mario Pergolini, del programa de radio "Cuál es", de la gente de Datafull y de todos los que nos dieron una mano, por primera vez en Argentina se hizo una cobertura completa de la exposición más importante en materia de videojuegos. Martín y Fernando estuvieron hablando en la Rock & Pop todas las mañanas, Datafull se actualizó todas las tardes con la info más caliente y nosotros prometemos no quedarnos atrás. En este número ya tienen, en exclusiva, nuestras impresiones sobre la presentación de la PS2, de la Xbox y de la Gamecube. Pero, agárrense, que en la próxima entrega de Next Level tendrán TODA la E3, contada con lujo de detalles, en un completísimo informe. Les comentamos también que Martín va a estar en Nivel X desde principios de junio, hablando de todas las cosas nuevas que se vieron por aquellos lares. ¿Qué más quieren?

Para comenzar el mes con todo, también estuvimos haciéndole unos retoques a la Next Level Extra. Ahora la pequeña no sólo tiene guías, sino también notas e informes. Está irreconocible, pero más linda que nunca. Y aprovecho a comentarles que la Extra no sale más a principios de mes, sino a mediados del mismo.

Pero concentrémonos en la presente. Títulos como Gran Turismo 3, Tony Hawk's Pro Skater 3, Alone in the Dark: The New Nightmare, Silpheed: The Lost Planet y Mat Hoffman BMX hablan por sí solos. Adventures of Cookie and Cream fue la sorpresa del mes. Uno no espera gran cosa de un juego que se llame así, pero nos dejó boquiabiertos y completamente adictos a su frenetismo. En No Comments, Marto da sus impresiones sobre lo que le pareció la última E3. Agarramos a Fito Laborde y le encajamos la GameBoy Advance y, como bienvenida a la chiquitita de Nintendo, el muchacho se despachó con un informe a todo color y en Cinemascope.

Gracias por comprar Next Level, gracias por estar siempre ahí y deseamos de corazón que, al dar vuelta la última página, una sonrisa de satisfacción les ilumine el rostro.

Maximiliano Ferzzola



HEAVY METAL: GEOMATRIX ¡LA MAZA!

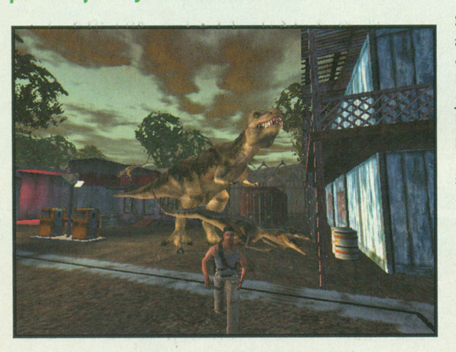
Capcom nos agasaja con violencia y tiros a rolete en su nuevo título de Dreamcast.

En junio, a más tardar julio, estaremos cocinándonos a tiros con los personajes diseñados por el sensei Simon Bisley. Nos llegaron muchas fotos, acompañadas de algunos datos "fresquecitos" y bastante interesantes. Heavy Metal: Geomatrix va a estar en los fichines (habrá que ver si aparece alguno en nuestro país) a partir de junio, mientras que la versión de Dreamcast tiene fecha de salida para el 12 del mes siguiente, en Japón, a 5800 yens, que es algo así como cincuenta y cinco dólares. El juego soportará hasta 4 jugadores en simultáneo y, como podrán imaginar, la idea es hacer papilla al contrario, haciendo buen uso de los ítems que vayamos consiguiendo y sacando provecho del terreno. Los personajes a elegir serán doce, divididos en 4 grupos. Y si son buenos compañeritos también será posible jugar de a dos en modo cooperativo.



JURASSIC PARK: SURVIVOR

En un complot de los que dan miedo, Universal Studios aprovechará la salida de Jurassic Park III -la película- para encajarnos Jurassic Park: Survivor.



Survivor no va a seguir la línea argumental del film, pero sí va a aprovechar de la promoción que éste le puede brindar. En esta entrega para PS2, la primera del mundo jurásico, encarnaremos a David Vaughn. El muchacho es un guardia de seguridad del Parque Jurásico al que le han encomendado la misión de asegurarse de que los dinosaurios NO abandonen la isla. Pero su jefe tiene otros planes. Venderá unas cuantas muestras de ADN a una compañía para luego destruir la isla. David deberá ponerle los puntos sobre las íes a su jefe y rescatar a sus compañeros de laburo de las garras de los dinos. El elemento predominante en este juego 3D en tercera persona es la acción y, claro, los dinosaurios. Las armas a nuestra disposición serán: Lanzagranadas, pistolas, escopetas, un palo de ésos que dan electroshocks y alguna otra cosita que destruya al contacto. Ocho clases de dinosaurios diferentes pulularán por los 12 niveles del juego y entre ellos se encuentran los T-Rex, los Tricératops, ésos que escupen ácido, los Velociraptors y el Truadón. En primavera, con suerte, el mundo jurásico se dejará ver en nuestras PS2.

THUNDERSTRIKE DE CORE DESIGN



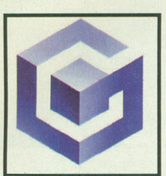
El juego que se trae entre manos la compañía pinta ser una verdadera bomba.

¡Atención, amantes de los helicópteros de combate! Se viene un juego tipo arcade para la PS2, generosidad de Core Design. ¿Su nombre? Thunderstrike: Operation Phoenix. El juego, con fecha de salida en septiembre, promete un sistema de control sumamente intuitivo, de ésos en los que uno se pone a jugar y al toque le toma la mano a los controles. El primer lanzamiento para consola de la línea Thunderstrike fue junto con la Sega Mega-CD en 1993, seguidas por las versiones de Sega Saturn y PlayStation en el 95. Y como podrán apreciar por las fotos -las primeras que se dan a conocer- el juego promete ser simplemente impresionante. ¡Miren y disfruten!



¡LA GAMECUBE YA TIENE PRECIO!

Parece ser que ya se sabe cuánto va a doler la Gamecube de Nintendo en USA. ¿Cuánto? No lo van a poder creer...



Varios medios aseguran que Nintendo ya habría anunciado el precio para su futura consola de 128 bits. La misma, que sería puesta a la venta el 5 de noviembre próximo en los Estados Unidos -a tan sólo tres días de la salida de la Xbox- estaría a 199 dólares, es decir, cerca de $100 menos que la Xbox y la PS2. Sí, leyeron bien. ¡Déme tres! También se dice que los títulos para la Gamecube rondarían los $49.99. De ser todo esto cierto (sinceramente nosotros todavía no salimos del asombro) la competencia de Nintendo va a tener que pensar seriamente en una rebaja de sus sistemas. Esperemos, para bien de todos los jugadores, que esto sea verdad.

STATE OF EMERGENCY

Rockstar Games pone en toque de queda a la PS2

Nos acaban de llegar algunos detalles y fotos del nuevo título de Rockstar. Luego de descontrolar las calles con su Grand Thief Auto, los frenéticos de la industria pretenden poner a toda una ciudad en Estado de Emergencia... y violencia es lo que sobra. Los jugadores tienen que destruir todo a su paso mientras la policía trata de poner las cosas en orden. Pero no estamos solos, muchos más nos acompañarán en la matanza masiva, ¡toda una ciudad! Al menos 100 personas en pantalla contribuirán a este apocalipsis en la jungla de cemento. Las armas son las mismas que usó nuestro antiguo -pero chaposo- amigo en GTA: lanzallamas, granadas, coches bomba , metralletas, escopetas y pistolas. Hay dos modos de juego, el modo History y el Free Play. En el History hay que ir cumpliendo misiones, mientras que en el Free Play, el juego es libre... doh. Mucha sangre y violencia, miembros desencajados y ochenta misiones a toda adrenalina. State of Emergency se verá (si la cosa no se descontrola) a mediados de la primavera que viene.



¡PAREN LAS ROTATIVAS! NUEVOS JUEGOS DE ROCKY EN CAMINO

¡Desde la época del Coleco que esperaba otro de Rocky! Sólo espero que ahora traiga algún boxeador más...

Rocky se subirá otra vez más al ring, en el de las consolas hogareñas, claro. Pinta que tenemos como cuatro años más de Rocky. ¿Que por qué? Simplemente porque se cumple el 25 aniversario del comienzo de la saga y porque además hubo alguien lo suficientemente "majareta" (esa la saqué de Asterix, que conste en actas) como para garpar por los derechos del pugilista que siempre terminaba ganando, aunque después debía ponerse a juntar los pedazos de su cara, que tenían siempre la mala costumbre de quedar esparcidos por el piso del cuadrilátero. La loca en cuestión es la firma Rage, que firmó un acuerdo con MGM Interactive para producir toda una tanda de juegos basados en las cinco pelis de Balboa. ¿Quiénes serán las agraciadas de todo esto? La PS2 y la Xbox, para empezar. Vayan juntando hielo y curitas...

SPYRO Y CRASH BANDICOOT SE VAN PA´ NINTENDO

La verdad que "nin-tendo" nada, pero no importa.

Universal Interactive Studios será quien se encargue de hacer los juegos para la nueva consola de la gran N. Universal Interactive Studios está actualmente desarrollando Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex y la nueva generación basada en el carismático personaje Spyro the Dragon, ambos para Gamecube.
Los nuevos proyectos también verán la luz en la PlayStation 2, Microsoft Xbox y el GameBoy Advance.
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex saldrá a la venta para noviembre próximo, y Spyro the Dragon se planea que esté listo para principios del año que viene; cuando el año fiscal 2002 finalice. Las fechas de salida antes mencionadas corresponden para las demás consolas y no para la Gamecube; Universal Interactive Studios no quiso dar muchos detalles al respecto.

SHADOWMAN: SECOND COMING

Por segunda vez, las sombras envuelven a una consola de Sony.

Una secta de Demonios-Hombres anda con ganas de traer nuestra dimensión al mismísimo demonio para que arrase la Tierra. Shadowman y Thomas Deacon, un cazador de demonios, deberán evitarlo. "Estamos llevando Shadowman al próximo nivel. Estamos haciendo un juego que se parece más a una película, pero en esta película el jugador es el que tiene que conducir la historia", dijo Nick Bagley -¡como las galletitas!- responsable del proyecto. Shadowman: Second Coming saldrá a fines de este año y, al menos por ahora, sólo para PS2.



LLEGO XTECNOLOGIES

Pizza Banana recibió el desembarco tecnológico más importante de los últimos tiempos.

X-Tecnologies arribó a la Argentina con una fiesta para alquilar balcones. En ella se presentaron todos los productos que harán la vida del fan de





los videojuegos un poco más fácil. Dicho sea de paso, ya pueden encontrar los productos de esta compañía en el mercado local. La firma ítaloamericana no sólo desplegó sus productos en la presentación, sino que además trajo dos hermosuras italianas que nos lograron enamorar. ¡Eso es una fiesta! Ah... ninguno de los productos de X-Tecnologies viene con una de ellas incluida. ¡Lástima!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Y EL HOBBIT A LAS CONSOLAS

Vivendi Universal Publishing se hará cargo de toda una serie de juegos basados en las famosas novelas del maestro Tolkien.

De a poco el sueño va tomando forma y para dentro de unos cuantos meses se espera que se haga realidad. Vivendi Universal Publishing llegó a un acuerdo con Tolkien Enterprises para el desarrollo de varios juegos basados en las mejores historias del maestro linguista y escritor inglés J.R.R. Tolkien. En los 8 años a venir, Vivendi desarrollará juegos de El Hobbit y su continuación, El Señor de los Anillos, que como sabrán consta de tres libros, La Compañía del Anillo, Las Dos Torres y El Retorno del Rey. Sierra Studios será la encargada de su posterior distribución. El primero de esta nueva línea de juegos, que aparecerá en algún momento del 2002, será La Compañía del Anillo (The Fellowship of the Ring en su idioma original), seguramente con la intención de que coincida más o menos con el lanzamiento de la esperadísima peli. Pero todavía no se sabe con seguridad para cuál de todas las consolas estará disponible, dato que será dado a conocer dentro de muy poco, en el próximo E3 de Los Angeles. No hace falta decir que Vivendi tiene entre manos algo muy, pero muy groso... ¡Esperemos no salir defraudados!



FECHAS DE SALIDAS

Mayo

PLAYSTATION

Rescue Heroes Molten Menace - Knowledge Adventures
Disney Atlantis: The Lost Empire - THQ
Inspector Gadget - Ubi Soft
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends - RedStorm
Arc the Lad: Collection - Working Designs
WDL: WarJetz - 3DO
Motocross Mania - Take 2
Digimon Card Battle - Bandai
Final Fantasy Chronicles -Square

PLAYSTATION 2

Paris-Dakar Rally - Acclaim
18-Wheeler American Pro Trucker - Acclaim
Soccer America - International Cup
MTV's Music Generator 2 - Codemaster
NASCAR Heat 2001 Season - Hasbro
WDL: WarJetz -3DO
Motor Mayhem -Infogrames
Twisted Metal: Black -Sony
Escape from Monkey Island - LucasArts
NBA Street - Electronic Arts

DREAMCAST

Half-Life - Berkeley System
Soldier of Fortune - Crave Entertainment
FX Racing Wheel - Interact
Sonic Adventure 2 -Sega
Phantasy Star Online Version 2 - Sega
Outrigger - Sega

NINTENDO 64

No hay juegos de Nintendo anunciados para el mes de Julio

GAME BOY COLOR

Hercules - Titus
Xena - Titus
Commander Keen -Activision
MatchBox: Emergency Patrol - THQ
Disney Atlantis: The Lost Empire - THQ
Return of the Ninja - Natsume
Portal Runner - 3DO
Max Steel - Mattel

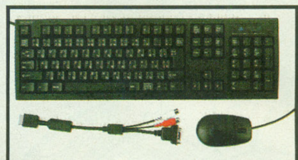
Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías


Replay
TODO EN VIDEO JUEGOS
PSOne
DREAMCAST
PLAYSTATION 2
NINTENDO 64
GAME BOY
GENESIS
POKéMON
¡UN AMPLIO SURTIDO DE TRADING CARDS!
MAGIC
Gran variedad de accesorios para todas las consolas
Gran variedad de muñecos
Envios al interior contra reembolso
Venta de productos originales

INTERACT ACCESSORIES LANZARÁ UN TECLADO PARA LA PS2

Dreamcast no será la única consola con teclado. De eso se está haciendo cargo la gente de InterAct Accessories.

La firma anunció hace muy poco tiempo atrás que planea desarrollar un teclado con puertos USB para la segunda consolita de Sony, que ya está dando -y muy bien- que hablar. Este teclado llevaría como nombre "SharkBoard" y podrá ser utilizado en todos aquellos juegos que soporten dicho periférico, incluyendo (obviamente) la versión para PS2 de Unreal Tournament. Según expresas palabras del director de los productos GameShark, John Hays, "Hemos vendido más de cien mil GameShark 2 desde su lanzamiento, que fue en enero de este año, y ahora nos están pidiendo más que nunca un teclado. El SharkBoard va a ser un gran avance en lo que respecta a periféricos para la PS2". Se espera que el SharkBoard esté disponible desde mayo, a un precio de 19.99 dólares en los EE.UU. ¿Cuánto dolerá en nuestras pampas? No lo sabemos a ciencia cierta, pero suponemos que andará -como suele pasar casi siempre- en el doble.





¡LOS VIDEOJUEGOS ALIVIAN EL DOLOR! PERO SOLO A LOS HOMBRES... ¡JA!

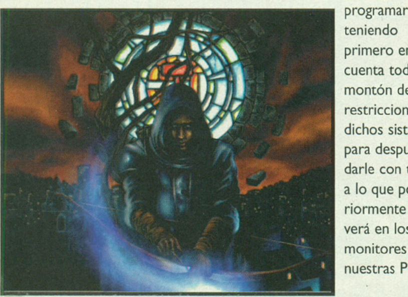
¿Te duele? Jugate un videojuego...

Un nuevo estudio muestra que los videojuegos realmente ayudan a los hombres a aliviar sus dolores.
Pero no así a las mujeres. Luego de un experimento de ésos que hacen los yanquis, los científicos constataron que los hombres reaccionan a los videojuegos competitivos con un alivio al dolor. Este alivio duró poco más de un día. Mientras que a las mujeres, apenas unas horas. En las féminas, en cambio, lo que alivia es el ejercicio físico. ¿Venimos de diferentes planetas? Seguro que sí... ¿Sedentarios, nosotros? En fin... ya tenemos una excusa para cuando nuestras novias, madres, tías -o lo que sean- nos vengan a decir que pasamos muchas horas frente a la compu o el televisor. -"¡Por el dolor, mi amor!"- hay que contestar.

¡THIEF III Y DEUS EX 2 PRIMERO A LAS CONSOLAS!

Buena noticia para los usuarios de consolas, no tan buenas para los de PC.

Nos hemos enterado que Eidos estaría pensando seriamente en poner todos sus recursos en las versiones de Thief III y Deus Ex 2 para consolas (no se dijo todavía cuál), para ser seguidas tiempo después por las de PC. La razón de esta movida completamente inesperada tendría que ver con el punto de vista de los desarrolladores, que creen que debido a las limitaciones en el hardware de las consolas, sería mucho más fácil programar teniendo primero en cuenta todo el montón de restricciones en dichos sistemas, para después sí darle con todo a lo que posteriormente se verá en los monitores de nuestras PC.



METROID PRIME

El clásico de clásicos para la Gamecube.

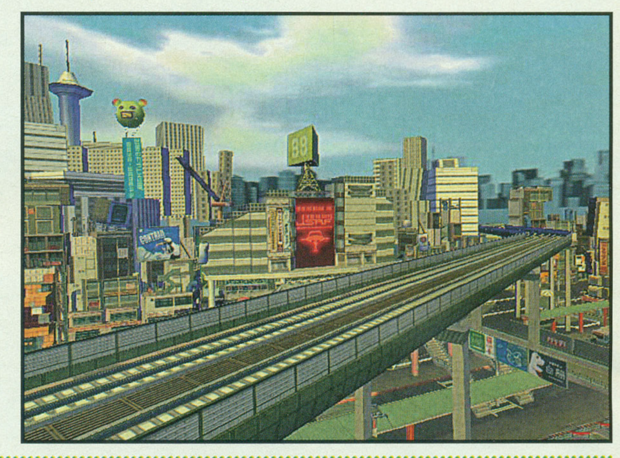
Uno de los títulos más esperados para la Gamecube es el sucesor de la saga Metroid. Metroid Prime está siendo desarrollado por una "second-party" de Nintendo conocida como Retro Studios. Hasta ahora se cree que se trataría de un FPS con toda la chapa con la opción para jugar en tercera persona. Retro Studios tiene ex miembros de id, Valve y Acclaim Entertainment. En cuanto sepamos más sobre este título, ustedes serán los primeros en enterarse.



JET GRIND RADIO FUTURE

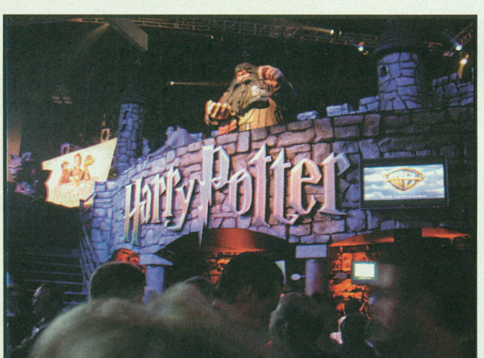
La secuela del genial Jet Grind Radio es otra apuesta fuerte de Sega en la Xbox.

Si lo que viste en la Dreamcast te enloqueció, no vas a poder creer lo que Sega está preparando para la Xbox. Con solo echarle un vistazo a la foto, la cosa salta a la vista y si la mecánica de juego sigue siendo tan adictiva como en el anterior, su éxito está asegurado y será una de las razones para hacerse con la máquina de Microsoft. Esta segunda parte mejorará al original en muchas cosas. El multiplayer estará presente y el sistema de trucos se aprovechará para que los jugadores realicen combos combinando sus habilidades. Hasta ahora se sabe de dos modos multiplayer, uno cooperativo y otro competitivo, pero no han trascendido más detalles. Jet Grind Radio Future le pisará los talones a la salida de la Xbox. Y la baba ya se nos empieza a caer...



EL JUEGO DE HARRY POTTER

El Best-Seller fantástico pronto desde la pantalla de nuestro soporte de juego preferido.



Una de las licencias más codiciadas en el mundo de los videojuegos fue la del archiconocido muchachito con el rayo en la frente: Estamos hablando del talentoso aprendiz de mago, Harry Potter. En este arcade, los jugadores se convertirán en Harry Potter cuando se inscribe en Hogwarts y se embarca en un viaje para revelar los secretos de sus propias dotes mágicas. Por el camino, Harry explorará las salas de Hogwarts (la escuela para magos) y sus alrededores, estudiará para convertirse en mago, aprenderá Quidditch (el peligroso deporte a bordo de veloces escobas, de ésas que utilizan los brujos), recogerá objetos para resolver enigmas, realizará hechizos y pociones, descubrirá pasajes y lugares secretos y conocerá a los memorables personajes del mundo mágico de J.K. Rowling.

Hay una versión para PS2, una para PSX y dos versiones para el GameBoy en camino.

VIRTUA TENNIS 2K2

La segunda parte del aclamadísimo Virtua Tennis pronto en la DC.

El éxito y las buenas críticas que obtuvo el juego anterior obligó a Sega a ponerse las pilas y a entregar la secuela antes de la desaparición de su consola. El título bajo el cual se conoce hoy en día la secuela de Virtua Tennis es Virtua Tennis 2K2, pero podría cambiar drásticamente dependiendo de las circunstancias. 2K2 tendrá 16 tenistas de los más aclamados mundialmente, entre los cuales se encuentran Venus y Serena Williams, Lindsay Davenport, Mary Pierce, Jelena Dokic, Arantxa Sanchez-Vicario y Alexandra Stevenson. Ahora los jugadores podrán hacerse un tenista profesional y crearlo desde cero. Podrán variar su apariencia, sus habilidades y hasta sus ropas, entre otras cosas. El sistema de juego será igualito al anterior, pero se profundizaría en la estrategia. Virtua Tennis 2K2 se distinguirá sobre su anterior, más que nada, por la cantidad de opciones disponibles. Se planea lanzar el juego en la próxima primavera. Y en cuanto haya algunas fotos, se las mostraremos con todo gusto.

IMÁGENES DE LE MANS 24 HOURS

¡A jugar las 24 horas con el nuevo Le Mans para Play 2!

GT3 no es lo único grosso que viene en camino a la 2 de Sony. Le Mans 24 Hours, de Infogrames, también promete ser uno de los más copados dentro del género carreras. El juego incluirá 30 modelos de autos distintos, el road course de Atlanta, equipos de boxes totalmente animados y soporte para uno o dos jugadores (en este caso, a pantalla partida). Se espera que este nuevo juego de la firma Infogrames esté entre nosotros en algún momento de nuestro frío y húmedo invierno







POKÉMON CRYSTAL EN CAMINO

La famosa licencia sigue sumando seguidores a sus filas.

Nintendo anunció que su Pokémon Crystal estará en los EE.UU. a partir del 30 de julio. Esta nueva entrega permitirá a los jugadores optar por un entrenador o entrenadora y contendrá mejores animaciones que las de sus antecesores. La versión japonesa de Pokémon Crystal permite a los usuarios competir vía Internet, haciendo uso para tal fin los teléfonos celulares de aquellos que vivan por esos parajes. Sin embargo, ya se confirmó que esta opción no existirá en la versión norteamericana.



MAELSTROM

Virgin Interactive acaba de anunciar que Maelstrom verá luz en PS2 y Xbox.

En estas Navidades la gente de Virgin Interactive nos traerá Maelstrom, un juego que es tanto un simulador espacial como un FPS. Aunque se cree que la versión de Xbox llegará ya entrado el 2002. En Maelstrom los jugadores serán de una de las dos facciones de piratas del espacio y deberán hacerse con el control de las rutas de navegación combatiendo contra la otra facción, ya sea montado en una navecita -al estilo Starlancer- o de pie disparando a todo lo que se mueva, bien a lo FPS. El juego presentará cinco modos multiplayer y hasta tendremos la posibilidad de contratar mercenarios -hackers, asesinos, expertos en explosivos, etc- para que nos den una mano en esto de matar gente.



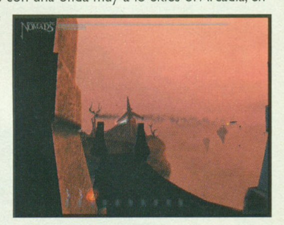


NOMADS, OTRO RTS A LO RPG

Islas flotantes en un mundo aéreo y épico que además cuenta con posibilidades Multiplayer.



Un título germano que va derecho a la Xbox. Y ya son demasiadas las promesas de esta máquina de Microsoft. Y esta se viene con una onda muy a lo Skies of Arcadia, en cuanto a ambientación. Nomads nos pone en la piel de un "Hechicero Ingeniero" que se lanza a la aventura. Este hechicero deberá conquistar y explorar otras islas flotantes para hacerse con unos objetos mágicos que el personaje necesita por alguna razón desconocida. Se nos promete también un Multiplayer de lo más original. Por el momento nada más se sabe, salvo que el juego estará listo "para algún momento de 2002".



BATTLEFIELD 1942

Nada de movimientos de tropas. Acá la vamos de soldadito raso en un campo de batalla mortal.



Los suecos de Digital Illusions están trabajando en un juego bélico ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en la que protagonizamos a un simple soldado que deberá permanecer vivo ante el caos que se agloba a su alrededor, mientras trata de ganar una guerra. Si bien Battlefield 1942 hará énfasis en los logros individuales, la cooperación con las otras unidades es importante. Ganar una guerra es trabajo de equipo. Las misiones se sucederán en los frentes europeos, en Africa del Norte y sobre las arenas del Pacífico. Podremos elegir diferentes bandos para nuestro personaje, podemos jugar como norteamericano, germano, japonés, ruso o inglés. También podremos elegir la profesión del soldado que encarnaremos -médico, explorador, piloto, etc-. Y cada uno tendrá diferentes habilidades y equipos. Las nuevas tecnologías ayudarán a estos suecos para mostrar la guerra de lo más real y caótica posible. E incluso jugando con los japoneses podremos ganar. ¡La venganza amarilla al ataque! Según fuentes de Digital Illusions, el juego estará listo para el verano que viene y, por ahora, sólo estará disponible para la Xbox.

¡CIRCUS MAXIMUS EN IMAGEN EN MOVIMIENTO!

¡Ave César! Los que van a morir te saludan...

Kodiak Interactive, poco a poco, ha empezado a develar uno de sus títulos para las consolas de nueva generación. Y Circus Maximus no podía lucir más original y novedoso. Sus desarrolladores tildan a este juego como el "Ben-Hur con elementos de combate". Los gladiadores vienen de todos lados, Africa del Norte, Grecia y -por supuesto-





Roma. Cada uno presentará sus características individuales. Los africanos serán mega agresivos, mientras que los romanos serán mucho más metódicos. Cada equipo, arriba del carruaje, contará con un chofer y un guerrero. Se ha hecho especial hincapié en el realismo y salvajismo de las batallas. Por ejemplo, los caballos comenzarán a frenar por sí solos cuando detecten peligro adelante. Podremos ver el juego terminado recién para las Navidades próximas y por ahora, sólo para la máquina del viejo Bill.

INTIMIDADES DE LA E3

¡Conocé la Electronic Entertainment Expo por dentro!

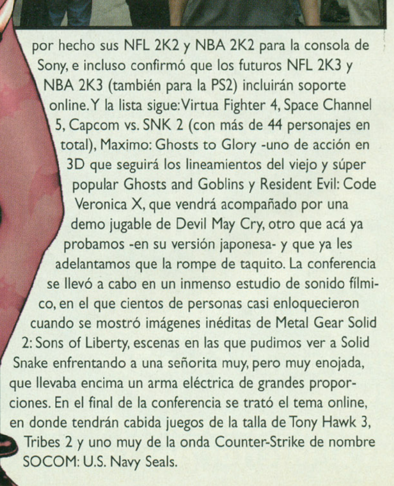
El Marto -Martín "Pelado" Varsano- y Fer, -el chico retro- abandonaron apesadumbrados su país para asistir a la exposición de videojuegos más importante del mundo entero: la E3. Nos costó horrores convencerlos de que debían ir, pero lo logramos. Y, con ustedes, las presentaciones más importantes en materia de hardware consolero. Pero no crean que nos fuimos hasta USA sólo por esto, ¿eh? No, no y no. El número que viene pueden esperar un mega informe con TODO lo que se vio en las tierras del norte.



Y SONY NO SE QUIERE QUEDAR AFUERA...

Para no ceder terreno ante sus sedientos contrincantes, Sony deslumbró a un público que se debate entre la sorpresa y la desilusión.

Sony sabe que por el momento es el rey indiscutido de las consolas con su PlayStation 2, pero por el otro lado tiene bien en claro que no debe descuidar a un público que no le es del todo fiel, especialmente con maravillas como las próximas consolas de pronta aparición en los EE.UU. y el resto del mundo. Por este motivo realizó, el mismo día que Nintendo y Microsoft, la presentación en sociedad de los nuevos títulos para su última consola. La conferencia fue impecable, como todo lo que hace Sony, aunque no se vio demasiado entusiasmo en el comienzo de la misma, algo que sorprendió bastante teniendo en cuenta que el primer juego del cual se mostró un video fue el Gran Turismo 3 A-spec. La cosa, de todas formas, se calentó bastante con la presentación de Jak and Daxter: The Precursor Legacy, en donde la gente de Naughty Dog (creadores de la saga Crash Bandicoot) mostraron un arcade realmente sensacional, con un inmenso mundo 3D en el cual vienen trabajando hace poco más de dos años. Esperemos que el nuevo Crash sea igual de bueno... Pero la cosa no se termina acá. Se acaba de anunciar una versión del genial Deus Ex para la PS2, Sega ya dio por hecho sus NFL 2K2 y NBA 2K2 para la consola de Sony, e incluso confirmó que los futuros NFL 2K3 y NBA 2K3 (también para la PS2) incluirán soporte online. Y la lista sigue: Virtua Fighter 4, Space Channel 5, Capcom vs. SNK 2 (con más de 44 personajes en total), Maximo: Ghosts to Glory -uno de acción en 3D que seguirá los lineamientos del viejo y súper popular Ghosts and Goblins y Resident Evil: Code Veronica X, que vendrá acompañado por una demo jugable de Devil May Cry, otro que acá ya probamos -en su versión japonesa- y que ya les adelantamos que la rompe de taquito. La conferencia se llevó a cabo en un inmenso estudio de sonido fílmico, en el que cientos de personas casi enloquecieron cuando se mostró imágenes inéditas de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, escenas en las que pudimos ver a Solid Snake enfrentando a una señorita muy, pero muy enojada, que llevaba encima un arma eléctrica de grandes proporciones. En el final de la conferencia se trató el tema online, en donde tendrán cabida juegos de la talla de Tony Hawk 3, Tribes 2 y uno muy de la onda Counter-Strike de nombre SOCOM: U.S. Navy Seals.



¡SONY SE VA ONLINE!

Aprovechando todo el furor de la E3, Sony anunció la fecha, el precio y los detalles sobre el modem que permitirá conectarse a Internet desde la PS2.

En una conferencia de prensa, la gente de Sony América anunció que el Network Adapter para PS2 saldrá en noviembre de 2001 al precio de 39.95 dólares. Así, los usuarios de la Play 2 podrán navegar en Internet con un modem V90 que combinará una conexión para Ethernet de alta velocidad. El Network Adapter va a venir con un disco rígido, pero pocos detalles trascendieron sobre éste. También, a través de un acuerdo con AOL, Sony proveerá todos los canales de America Online a sus usuarios. El navegador Netscape estará también disponible para los usuarios de Sony.
A su vez, otro acuerdo con RealNetworks logrará que todos los productos de la compañía dueña de RealPlayer 8 sean compatibles con la PS2. Por otro lado, Cisco System creó un nuevo protocolo de Internet que permitirá a los desarrolladores crear juegos que funcionen a altas velocidades.
Por último, y gracias a un acuerdo con Macromedia, el Flash Player funcionará en la PS2.

Al parecer Sony se puso las pilas y las cosas están tomando color. Pronto, más concretamente en noviembre, partir cráneos por Internet desde la PS2 dejará de ser un sueño.

¡XBOX FUE PRESENTADA EN SOCIEDAD!

La Caja X de Microsoft también se presentó en sociedad.

Bien tempranito tuvimos que acercarnos al Los Angeles Entertainment Center para poder disfrutar del lanzamiento oficial en los Estados Unidos de la nueva consola de Microsoft: X-Box. El predio estaba sorprendentemente cerca de la presentación de Sony, pero eso no fue motivo para impedir que cientos de periodistas de todo el mundo pujaran por entrar a ver esta codiciada consola. Lo que se pudo ver sorprendió en lo que a gráficos se refiere, aunque títulos increíbles como Halo tenían momentos en donde las imágenes se enlentecían horrorosamente. Como es obvio, lo que se vio fue una beta, así que no dudamos que este pequeño problemita estará solucionado para el lanzamiento de la consola, planeado para el 11 de noviembre (un dato curioso es que la gente de Nintendo anunció su Gamecube para el 5 del mismo mes... ¿coincidencia?) a un precio de 299 dólares. Otra cosa que se pudo apreciar (por lo menos en la conferencia de prensa, habrá que ver si en la expo es igual) es que Microsoft no tiene demasiados títulos para mostrar corriendo en su nueva consola; esto tal vez se deba a que los desarrolladores están trabajando duramente para poder cumplir con las fechas pautadas; de todas formas nos sorprendimos con un sensacional demo en tiempo real de Dead or Alive 3, un ajustadísimo Munch´s Odysee (sin lugar a dudas el producto más "afinado" de la presentación), y un arcade de carreras realmente divertido -conocido como Mad Dash- de Crystal Dynamics, los mismos que nos brindaron las aventuras de Gecko. De



todas maneras se han confirmado juegos como: House of the Dead 3, Crazy Taxi Next, Genma Onimusha (una versión mejorada del de PS2), Dino Crisis 3, Brain Box -un juego de robots de Capcom que pinta sumamente grosso-, Gun Valkyrie, Jet Grind Radio Future, Panzer Dragoon y Pirates of Skull Cove. Y estamos más que seguros que la lista seguirá creciendo.

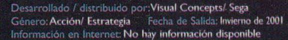
¡ESTUVIMOS EN LA PRESENTACIÓN DE NINTENDO Y SU GAMECUBE!

¡Y les contamos todo!

La segunda conferencia que presenciamos el día miércoles estuvo llena de sorpresas. En primer lugar, no bien ingresamos tuvimos frente a frente la nueva consola, que realmente se ve imponente. Aunque su tamaño es pequeño, tiene un poder para no despreciar, como pudimos ver en la presentación que realizó Shigeru Miyamoto de los títulos que, supuestamente, acompañarán el lanzamiento de la consola en los Estados Unidos: Luigi's Mansion (¡el hermano de Mario al fin tiene su propio juego!), Pikmin (un bizarro pero muy bien realizado título; algo así como una mezcla del Lemmings y el Black & White de PC), Waverace: Blue Storm, la nueva generación del archiconocido Metroid Prime, que despertó los aplausos y aullidos de toda la prensa presente en la conferencia. Otros títulos que prometen son: Super Smash Bros, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II, Raven Blade, NBA Courtside 2002, Disney's Mickey, Donkey Kong Racing, Animal Forest, Mamokia, Eternal Darkness, Kameo: Elements of Power, StarFox Adventures: Dinosaur Planet y Zelda. El cinco de noviembre de 2001 la Gamecube se verá en por fin USA. En Japón la fecha de salida corresponde al 14 de septiembre y los europeos recién la podrán ver comenzando el 2002.



Ooga Booga



Por Rodolfo "Fito" Laborde

Reconozcámoslo. Siempre, en nuestra vida como jugadores, llega un momento en el que todo puede parecernos lo mismo: FPS, RPG, lucha, shooters, puzzles y los géneros siguen y siguen. Por eso es que siempre son bienvenidos esos títulos que nos dan como un "sacudón", que nos sacan del letargo, que nos asombran con alguna nueva propuesta. Y ésa es muy posiblemente la mayor de todas las promesas de este juego de Visual Concepts. Ooga Booga será un juego para disfrutar sólo o hasta de a cuatro jugadores, en el que tendremos que combatir por la supremacía de una islita (o una súper isla, dependiendo del escenario seleccionado) perdida en el medio de un océano plagado de tiburones.





En el comienzo deberemos optar por uno de los cuatro personajes disponibles, cada uno de una tribu diferente, y darle para que tengan a los de las tribus vecinas. Y como a veces las mejores cosas son las más simples, en Ooga Booga no tendremos barras de energía que nos indiquen si nos están amasijando o si le estamos llenando la cara de dedos a los otros, no. Aquí -en la isla- los combates serán por tiempo y será nada menos que el gran Ooga (la deidad de la isla presumo) el encargado de decidir quién es el ganador.



¡Uka-cha-ka-Uka-cha-ka!

Otra de las cosas que siempre veo positivo es el tema del humor en los videojuegos, y Ooga Booga parece que no será la excepción. Es cierto que tenemos que reventar a los otros, pero la manera de hacerlo nos va a hacer destornillar de la risa, algo que en la redacción viene pasando desde hace ya tiempo con el Worms Party.

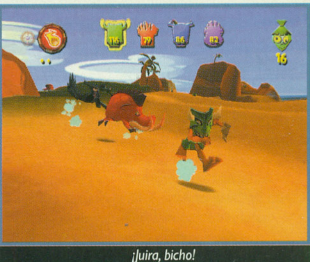


En Ooga Booga podremos optar por la clásica y nunca pasada de moda trompada, o bien hacer uso de lo que vayamos encontrando por ahí. Las calaveras, por ejemplo, son estupendas para agarrar y tirar a modo de proyectil, acto que además es fácil y rápido de hacer.

Otra posibilidad es cazar una de estas calaveras, subirnos a alguno de los pajarracos que pululan por la isla y tirarle a los otros (con mayor precisión) desde arriba. Para los que gusten ir más a lo bestia, quizás subirse a algún chancho salvaje y arremeter sea su estrategia preferida.


La isla cuenta con una singular especie, mezcla de jabalí con mamut.

Sabemos también que nuestros simpáticos aunque aguerridos isleños podrán castear hechizos tipo terremotos, lluvia de meteoritos y algún que otro cataclismo, aunque lo cierto es que a esta altura del partido aún no pudimos presenciar ninguno. Lo mismo pasa con el tema de las máscaras. El único dato confirmado es que se irán habilitando de a poco, que actuarán a modo de power-ups y (como pasa siempre en estos casos) el que la agarre ganará sus virtudes por un cierto tiempo.


¡Juira, bicho!

Lo interesante es que lo que les fui contando hasta ahora cambiará mucho dependiendo del personaje que hayan elegido al principio. Por ejemplo, una de las tribus es de gorditas, así que como imaginarán irán más lento que sus adversarios, aunque también es de esperarse que tengan sus puntos fuertes, como ser fuerza o resistencia.

Sega está realmente copada con el proyecto de Visual Concepts, tanto que ya está pensando seriamente en Ooga Booga Online, clanes y rankings mundiales. Y que la misma Sega (que decidió dejar morir lentamente su sistema) esté tan entusiasmada en un título para la Dreamcast es signo de que algo muy bueno está por llegar a nuestras costas.

Esperemos que así sea, porque los usuarios de la consola de Sega -entre los cuales me incluyo- andan necesitando alguna alegría.

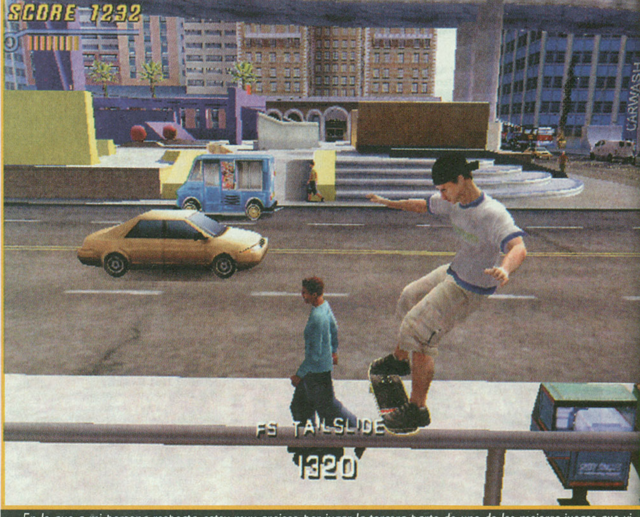


Tony Hawk´s Pro Skater 3 y 2x

Desarrollado / distribuido por: Neversoft / ActivisionO2
Género: Skateboarding Fecha de Salida: Noviembre de 2001
Información en Internet: www.activisiono2.com

Por Diego Eduardo Vitorero

Era una mañana como todas. Sólo días habían pasado desde que terminara uno de los -por lo menos para mí- diez mejores juegos en la historia de la PlayStation, Tony Hawk´s Pro Skater 2.
Mientras navegaba por Internet, y leía un artículo que confirmaba la conversión de THPS 2 para PC, leía otra que hablaba sobre un rumor de un THPS 3. Apagué la máquina -lo recuerdo como si fuese anoche- y me dispuse a ver uno de mis canales favoritos, la ESPN. Estaban dando el Football del lunes por la noche, uno de mis programas favoritos por tratarse del deporte que más me gusta, el Football Americano. Cuando terminó el partido, casi dormido, -eran casi las 2.00 am- la noche me tomó por sorpresa. Comenzaba un corto publicitario, donde se lo veía al viejo y querido Tony tratando de dar dos y media vueltas en el aire, tratando de hacer su famoso 900°. En un primer instante no pudo, falló cuando apenas le faltaban centímetros para terminar de girar. Se paró de nuevo al borde de la media tubería, y se lanzó de nuevo a tratar de concretar la prueba. 180°, 360°, 540°, 720°, 900 grados. No sé cómo, tampoco me interesa saberlo, pero lo principal era que el maldito lo había hecho de nuevo. Había dado más de dos vueltas en el aire haciendo una de las pruebas más difíciles y que sólo él se anima a concretar. A meses de este corto que vi en la tele y de los rumores de un THPS 3, acá estoy; todavía recordando los momentos inolvidables que me hizo pasar Tony Hawk´s Pro Skater 2 en PSX y PC y escribiendo los avances de un juego que pensé que jamás iba a salir.



En lo que a mi persona respecta, estoy muy ansioso por jugar la tercera parte de uno de los mejores juegos que vi para consolas.

Tony Hawk´s Pro Skater 3



Esta continuación estará disponible para PSX, PS2, Game Boy Color, Game Boy Advance y posiblemente para los usuarios de PC.

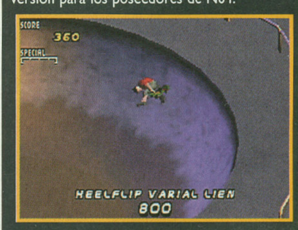
Fer, uno de nuestros enviados al E3, tuvo la oportunidad de jugar -#&$#&$- y ver en movimiento THPS 3 en la consola negra de Sony. Yo me tuve que conformar con verlo en el video en cual él está jugando; antes que nada...

La tercera parte de esta obra suprema se desarrollará en algunos de los sitios internacionales más conocidos. Estos serán el Skater´s Island en Middleton, Los Angeles, Canadá, Tokio y París. Cada uno de los escenarios estará dotado de mejores gráficos, ambientación y efectos que el anterior; además que es obvio (para el caso de la PS2) que la parte gráfica será uno de los puntos más destacables.

Como no puede ser de otra forma, Tony "Leyenda" Hawk estará presente

THPS 2 para GBA y N64

Tal cual lo hizo en el Game Boy Color, la segunda parte de THPS aparecerá para la nueva portátil de Nintendo. También se lanzará una versión para los poseedores de N64.

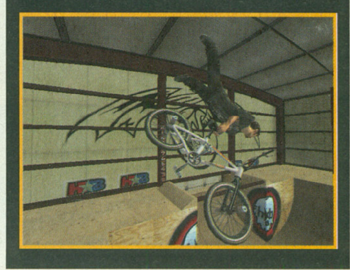






Mat Hoffman´s Pro Bmx 2

El cóndor vuelve con más pruebas bajo sus alas. Casi ni terminamos de jugar al primero, que Activision ya estaba confirmando una segunda parte. MH 2, tendrá nuevas pruebas, un motor gráfico optimizado y dirá presente en PSX y PS2. También, contará -para la versión de PS2- con juego on-line. Todavía no se tiene una fecha de salida estimada.





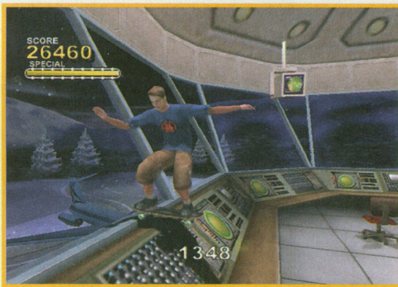
La versión para Xbox será parecida a la ya vista en PSX.

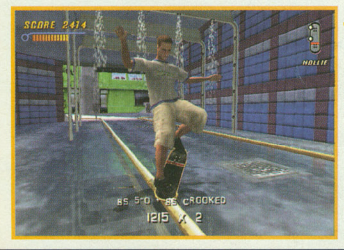
junto con prácticamente los mismos compañeros que tuvo en entregas anteriores; sólo se agregará a Bam Margera, de MTV´s Jackass.

Es de esperarse que se agreguen más y mejores pruebas, además de que es muy posible que se implemente un sistema en el que podamos crear, además de editar, nuestras acrobacias.

El sistema que se utilizó para el Career Mode se actualizó entre las dos primeras versiones. Como es costumbre, nuevamente será uno renovado. Con el nuevo sistema, para cumplir nuestros objetivos podremos interactuar con peatones, vehículos -habrá más movimiento en las calles- y otros skaters. THPS 3 vendrá con horas y horas de partes animadas, videos y música de lo más copada, ya que toda la información estará encerrada en un DVD.

Si leyeron la novedad de que la PS2 casi dispone de modem -digo dispone porque ya fue presentado y falta poco para que salga- tienen que saber que Tony Hawk´s Pro Skater 3 hará uso y abuso de la red de redes haciendo que podamos competir contra otra gente alrededor del mundo. Imagínense las posibilidades que agrega esto en lo que a jugabilidad se refiere, y no sólo aplicado a THPS 3, sino a todos los juegos que salgan con este tipo de soporte.





Tony Hawk´s Pro Skater 2x

La mentalidad de Microsoft, y sus políticas de competencia, han llevado a que Tony Hawk´s Pro Skater 2x sea única y exclusivamente para Xbox. Igual quédense tranquilos, que THPS 2x no es otra cosa que el 2 pero con algunos niveles nuevos y pequeñas diferencias de la versión que todos conocemos y jugamos. Como parte de esta "exclusividad", contará con algunos niveles del primer THPS.

Lo que sí cambia, y que no es poco, es que la parte animada, gráfica y de sonido será mil veces superior a lo visto en PSX y PC, dado las aptitudes técnicas de la consola del gigante digital.

Aparentemente, se podrá jugar en red hasta 8 jugadores. Esto aprovecha las capacidades de la consola para este tipo de juegos, cosa que en la PS2 todavía no es algo que esté estandarizado.

La versión para PS2 estará disponible para mediados de noviembre. La de Xbox, posiblemente un par de meses después. Como digo siempre, sólo resta esperar algunos meses antes de que se termine el año para ver a "Birdman" en acción, pero esta vez no en nuestras ajadas cajas grises, sino en la nueva consola de Sony, que por fin está dando sus frutos.

Shadow Hearts

Desarrollado / distribuido por: Sacnoth / SNK
Género: RPG Fecha de Salida: 28/06/01 (Japón)
Información en Internet: www.sacnoth.co.jp

Por Rodolfo "Fito" Laborde

Hace tiempo que sabíamos de la existencia de un RPG con toques tenebrosos que llevaría como nombre "Shadow Hearts", que en cristiano sería algo así como Corazones Ensombrecidos. Lo que no sabíamos -y ni por casualidad nos imaginábamos- era que los desarrolladores de Shadow Hearts eran Sacnoth, que resultó ser un grupo de ex programadores de Square que se tomaron el buque, -responsables del Koudelka de PlayStation y de un par de juegos para la extinta Neo Geo Pocket- junto con Aruze, una compañía que hasta hoy se había especializado pura y exclusivamente en juegos de Pachinko, un pasatiempo que pone del tomate a más de un japonés.

La historia del juego que nos incumbe en esta oportunidad, señoras y señores, tendrá lugar en China, en el año 1913. Asumiremos el rol de Urm Huyga, un hombre muy singular, que anda a la búsqueda de una persona, la dueña de la voz que oye constantemente en lo más profundo de su cabeza. En algún momento del juego no encontraremos con una chica de nombre Aris, que parece tener poderes místicos y que es perseguida por un grupo de hombres no muy copados que digamos.









¿Más de lo mismo?



Y... digamos que sí. Todo nos lleva a pensar que Shadow Hearts seguirá la línea Final Fantasy, con personajes poligonales en 3D que se mueven en sets prerendereados en 2 dimensiones. Los combates, por desgracia, son random, aunque en tiempo real. Ya en la trifulca, por medio de un menú seleccionaremos comandos tales como atacar o castear hechizos. Y acá es donde se viene lo bueno, o lo más original al menos. Una vez elegida la acción de nuestro personaje, pasaremos a lo que sus creadores llaman "The Judgement Ring", una rueda con áreas sombreadas (¿será por eso el título del juego?). Dependiendo de la dificultad de lo que hayamos decidido hacer, la velocidad con la que girará la rueda ésta. Así es como esta suerte de mini-game, que también aparecerá en momentos claves del juego -y no sólo a la hora de entrar a repartir bifes- intentará despegar un poco a Shadow Hearts del resto de los RPGs.



Unos chicos muy singulares

Cada uno de nuestros personajes tendrá sus habilidades especiales únicas (¿dónde vi esto antes?). Urm, por ejemplo, cuenta con una habilidad conocida como "Fusión", lo que lo transforma en un monstruo, y si bien al principio de esta más que oscura historia sólo se puede transformar en uno, más adelante podremos elegir entre varios tipos de bichos fuleros para metamorfosearnos. Aris, por su parte, es una dama de ésas que la tienen re clara con la magia blanca, que generalmente consiste en hechizos de curación y protección. Y acá se viene un dato a tener muy en cuenta: existe lo que se llama Sanity Points, que son justamente puntos que se van consumiendo a medida que usamos alguno de los poderes especiales que les comenté recién. Bueno, el tema es que si se nos acaban los Sanity Points no van a querer estar demasiado cerca de su antiguo aliado, porque nuestro personaje entrará en una especie de Furia Asesina, atacando a cualquier personaje que se le cruce dentro de un cierto período de tiempo.

En fin, puede que este nuevo juego para PS2 tenga mucho de Final Fantasy (algo que no está mal) pero esperamos que haya alguna vuelta de tuerca como para que la cosa resulte un poco más original. En junio estará lista la versión ponja. Queda por verse qué va a pasar con la europea y la norteamericana.



San Martin 860 local 10 tel.: 0341-4214926
The World GAME
FINAL FANTASY X
GRAN TURISMO 3
SOLDIER OF FORTUNE
COMMANDOS 2
SOUL REAVER 2
EVIL MAY CRAY
Sega Dreamcast
PS2 PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
THE WORLD
Solo Videojuegos, Todas las marcas
Precios increibles
La mejor atencion
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218




Robin Hood: Defender of the Crown

Desarrollado / distribuido por: Cinemaware
Género: Estrategia Fecha de Salida: Algún momento del 2002
Información en Internet: www.cinemaware.com

Por MaX FerZZoLa

En 1986, Defender of the Crown asombró tanto a los usuarios de la otrora gloriosa Commodore Amiga como a sus propios desarrolladores que, sin preverlo, se encontraron vendiendo 1.000.000 de copias del juego por todo el planeta. Gracias a este título, Cinemaware mostró al mundo que se podían hacer juegos originales, copados, vistosos y que no se parecieran en nada a lo que ya estábamos acostumbrados en aquellos momentos. Con el tiempo, Cinemaware lanzó muchos otros productos, algunos casi tan buenos como este Defender, pero un día de 1991 -de golpe y porrazo- Cinemaware desapareció de la faz de la Tierra. Hoy por hoy, una de las empresas íconos de los videojuegos viene a reclamar el lugar que se merece. Y nada mejor para tal misión que llegar con un renovado Defender of the Crown bajo el brazo.

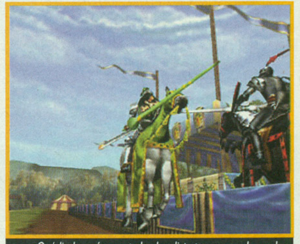
Robin Hood defiende la corona

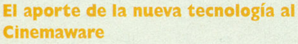
Ya es por todos conocida la historia del ladrón que robaba a los ricos para dárselo a los pobres -y si no, vean la película de Kevin Costner- pero muy pocos saben lo que es un Defender of the Crown. Cuando no existían los polígonos, ni las escenas animadas de ultra tecnología, ni los renders... Cinemaware se las ingenió para sorprender con la calidad gráfica de sus productos y por lo original de su planteo. Defender of the Crown era un juego que mezclaba estrategia y acción de una manera nunca vista hasta el momento. Por un lado, teníamos que conquistar regiones como en cualquier otro juego del género. Pero habían algunos mini games que hacían la tarea mucho más llevadera. Uno de los más recordados eran los concursos de Justa. En esta nueva versión los mini games serán ya una parte de vital importancia en el todo del juego y serán mucho más variados y complejos. Los Defensores de la Corona vuelven y con ellos, nada más ni nada menos que el mismísimo Robin Hood. El Príncipe John usurpó la corona, el Rey Richard yace sin ayuda en los calabozos del castillo, Inglaterra necesita ser reunida y Lady Marian debe ser rescatada. Nosotros, con la ayuda de nuestra pandilla, seremos los responsables de que todo eso se lleve a cabo. De todas maneras, el juego tiene muchos finales. El verdadero detonante sería el derrocamiento del Príncipe John pero las consecuencias de no llevar a cabo todas la tareas se van a ver recién en el final. Gloria o una victoria con sabor amargo.



La vieja Inglaterra dividida en facciones.


Lo que darían estos muchachos por una bazooka...


¡Qué lindo sería que todas las disputas se arreglaran de una manera tan honorable!



El aporte de la nueva tecnología al Cinemaware

Una de las cosas en las que más se destacó Cinemaware fue en su calidad gráfica. Trataba, ingenuamente, de emular el cine con los adelantos pedorros del ayer. Hoy eso ya no es tan utópico y si nos asombraba lo que esta compañía lograba hace 10 años atrás con unos sprites chapuceros, no me quiero imaginar cómo nos vamos a quedar con lo que estos muchachos pueden lograr con los últimos adelantos. La parte estratégica también ha sido mejorada hasta límites impensables. Ahora los atributos personales de los héroes que comanden un batallón se reflejarán en todo el juego. Algunos otros personajes importantes, como Lady Marian -si la rescatamos-, nos servirán de diferentes maneras. Esta muchacha, por ejemplo, nos brindará servicios de inteligencia. En el caso de los sitios a los castillos, la maquinaria de guerra será variada y se comportará de una manera muy real. Además podremos utilizar las catapultas no solo para tirar rocas y destrozar las paredes, sino también algunas otras cosillas. Bolas incendiarias, vacas muertas ya en estado de descomposición y un largo etcétera.

Robin Hood: Defender of the Crown estará listo "en algún momento del 2002" -creemos que a mitades del próximo año- y se dejará ver en la Xbox, PS2 y PC. Y, para los más fanas de Cinemaware, recuerden que los muchachos están haciendo también un port de su clásico The Three Stooges -Los Tres Chiflados- al GameBoy Color.



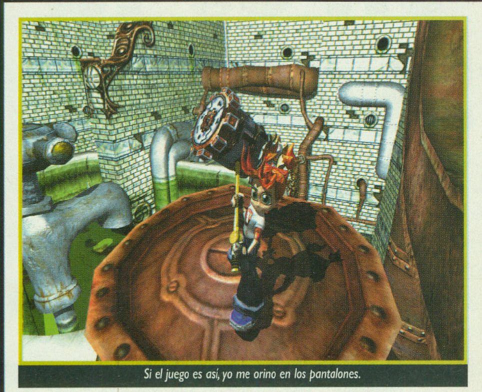




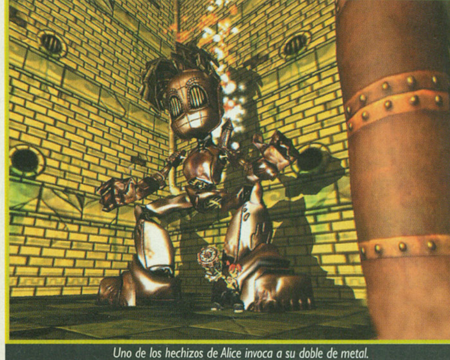


Malice

Desarrollado / distribuido por: Argonaut/ A confirmar
Género: Acción/ Aventuras Fecha de Salida: Primavera de 2001
Información en Internet: www.argonaut.com



Si el juego es así, yo me orino en los pantalones.



Uno de los hechizos de Alice invoca a su doble de metal.

Una terrible tarde de otoño, Alice -sin darse cuenta, sin percatarse e inocentemente- libera a un ser que es la reencarnación misma de la Malicia. El Dios del Fuego, el Dios Perro. Todo lava y dientes, este engendro del mal siembra el caos y la ruina por donde pasa y un cataclismo se cierne sobre la Tierra. Como si fuera poco, el Dios Perro se trae del mismísimo agujero de donde salió a sus sirvientes, la Cow Militia (La Milicia de las Vacas, o algo así). Alice, una chica poco común pero muy decidida, decide restaurar el mundo y vencer a quien lo haya destruido.

Convirtiéndose en Diosa

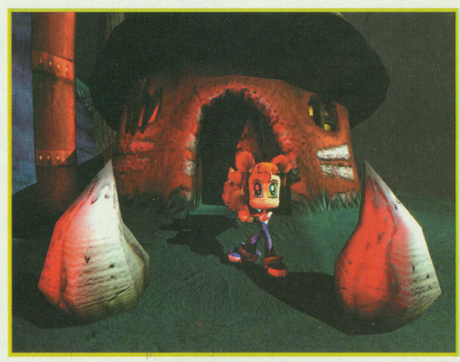
Alice no es nada boba y sabe que no va a conseguir sus objetivos así como así. Y durante 30 niveles de intensa acción y aventura deberá aprender todo lo necesario para convertirse en la némesis del Dios Perro... la Diosa Gata. La manipulación de los elementos, que se manifiestan a través de la magia, tampoco le deben ser ajenos a esta púber. Madera, agua, metal y tierra serán la principal fuerza de poder de Alice. Cada uno tendrá diferentes efectos que dependerán de su alineación y del nivel en que se encuentre. Por ejemplo, un hechizo de metal de los más suaves "simplemente" lanzará una tormenta de martillos asesinos sobre la pobre víctima, pero potenciados al máximo podremos invocar un robot gigante que nos ayudará a despachar a los malos sin demasiado esfuerzo. Las armas que esta extraña pequeña podrá empuñar no serán menos importantes y tendrán nombres tan curiosos como Mace of Clubs, Clockwork Hammer y Quantum Tuning Fork. Para citar un ejemplo, el Clockwork Hammer servirá para viajar a través del tiempo. El mayor predominante en Malice será la acción y es por eso que los controles, además de variados, serán bastante simples. Nuestra heroína podrá dirigir sus ataques a diferentes zonas -a los costados, atrás, adelante y hacia todos lados con un golpe especial-. Un sistema de combos hará la cosa más violenta y divertida. Muchos otros personajes se reunirán en torno a las aventuras de Alice (para ayudar o estorbar) y uno más bizarro que el otro, aunque todos divertidísimos. Los más notables son La Muerte, que odia eso de andar haciendo papeleo, una bruja demasiado vieja que no soporta las moscas, el rey de los no muertos Atila The Shu'd y un gusanito de tequila que se cree Shamán.

Como lo ves, es

Aunque parezca mentira, las fotos que acompañan esta nota reflejan lo que será con exactitud el nivel gráfico del juego en movimiento. Luego de ver la demo de Malice, muchos le preguntaron a los responsables del proyecto -la gente de Argonaut- por qué la habían pre renderizado. Y ellos, entre risas, dijeron que nada que ver. Lo que se ve es lo que es. El engine utilizado para este juego, denominado Shadowcaster y desarrollado por la propia Argonaut, tiene entre sus cualidades el impresionante manejo de luces que podemos apreciar en las fotos, además de ser capaz de manejar texturas de altísima calidad sin que se le mueva un pelo.

Malice es otra exclusiva de Microsoft y una de las apuestas fuertes para lograr que la Xbox sea lo mejor de lo mejor. Ya que, como todos sabemos, una consola no gana por su capacidad sino por la cantidad y la calidad de los juegos que se encuentran disponibles para la misma.





¡No tires la PlayStation!

Por Maximiliano Ferzzola

Con la PS2 en el mercado, y la Xbox y la Gamecube por venir, son muchos los que están pensando en vender sus actuales PlayStation para sumar un puchito más que los ayude en su sueño de hacerse con una consola de nueva generación. Desde Next Level te recomendamos que... ¡no lo hagas!

No son demasiados los juegos polentas que se vienen para la primer versión de la PlayStation. Algunos avanzan, a veces sin darse demasiadas prisas, a paso firme. Otros tantos parecen haber sido olvidados por los medios, por la memoria de la gente, o no cuentan con demasiada información como para transformarlos en cosas concretas.

Los que avanzan a paso firme

Juegos ya confirmados y que, hoy por hoy, siguen en marcha.





• Spider-Man 2 Enter: Electro

Spiderman no se cansa de patear traseros y vuelve a la Play para cuando las primeras florcitas indiquen que el invierno terminó. Activision, usando el mismo engine, las mismas texturas, los mismos modelos -reciclando casi todo, bah- está desarrollando una aventura completamente nueva de nuestro amigo arácnido. Pero no todo es más de lo mismo; habrá nuevos niveles, nuevos supervillanos, nuevos movimientos y una trama igual de copada que la anterior -esperemos que conserven el sentido del humor también-.

• X-Men: Mutant Academy 2

Otro recicle de Activision. Nuevamente usando el mismo engine, estos muchachos darán vida a toda una nueva camada de estudiantes de la Academia Mutante para que se maten a trompadas. Las mejoras se verán, más que nada, en la jugabilidad y en la cantidad de personajes con los que jugar. Dieciséis luchadores en total. Seis de ellos nuevos, entre los que se encuentran Rogue, Havok, Nightcrawler y Forge, más dos secretos que todavía no han trascendido. Este juego también verá la luz en primavera.

• Nicktoons Racing

Un juego de carreras de ésos que ya estamos acostumbrados a ver. Con muchos power-ups, muy a lo arcade y autitos que van al mango. Esta vez la cosa se ambienta en el universo de Nickelodeon, por lo que no sería extraño ver a Angelica y Tommy de los Rugrats, el engendro de CatDog, alguno de los castores cascarrabias y la esponja boba ésa, entre otros. Se cree que el juego estará listo a principios de junio.



• Arc the Lad: Collection

Una de las mejores sagas de RPG, que se podía disfrutar sólo en japonés, al fin fueron traducidas al inglés y compactadas en una colección que tiene los tres capítulos y muchas cosas más. Además de los tres juegos que componen la serie, nos vendrá un CD con toda la música de Arc the Lad más un "Making Of" de la saga. ¡Imperdible!

• The Italian Job

Siendo uno de los chicos malos que quiere hacerse rico, The Italian Job llega a nuestras PlayStation para tratar de provocarnos lo que nos provocó Driver y su secuela. Charlie Croker, recién salido de la cárcel, intentará robar al capo de la Mafia Siciliana -Turin Polizei- cuatro palos verdes. Los objetivos de las misiones pasarán de huir como loco de la cana, hasta alcanzar cargamentos mafiosos. Habrá modos para todos los gustos y, el modo The Italian Job, seguirá paso a paso la peli del mismo nombre.

• Dave Mirra Free Style BMX: Maximun Remix

En este número tenemos el Final Test de Mat Hoffman's Pro BMX para todos ustedes. Dave Mirra, otro astro en esto de montar bicicletas, viene a hacerle frente. ¿Lo logrará? Cypress Hill, Deftones y Social Distortion musicalizan los 20 niveles en los que podemos hacer apenas 1300 trucos.

• Final Fantasy Chronicles

¡Una antología imperdible! Final Fantasy IV y Chrono Trigger todo en uno. Con toneladas de cosas nuevas, como las FMV que unirán los diferentes niveles de estos juegos (algo impensable en las consolas del ayer). Si te la perdés, es porque estás muerto.

• Roswell Conspirancies: Aliens, Myths & Legends

Vampiros, hombres lobos, extraterrestres y toda esa clase de engendros invaden la Tierra para hacer hamburguesas de humano. Un grupo especial fue creado para repeler tal invasión. Como el agente especial Nick Logan, tu misión -a través de cinco niveles diferentes- es matar cuanto bicho se cruce. Todo con un toque de aventura, acción y algún que otro puzzle por resolver.

• Otros que se nos vienen

Inspector Gadget, Disney Atlantis: The Lost Empire, Motocross Mania, Digimon Card Battle, Nascar Racers, Digimon Grand Prix, Arthur Quiz Show, Tales of Destiny 2...

De los que se sabe poco y nada

Juegos que alguna vez se mostraron al mundo con fotos y todo pero que por falta de información han pasado al olvido, aunque todavía no se han cancelado. Son títulos que están en la nebulosa o de los que poco y nada se sabe. Lo último que se pierde es la fe, dicen...

• Black & White

En el número 27, Fito Laborde se mandó un informe de este juego que ya conquistó a los usuarios de PC. El Black & White para Dreamcast es bastante concreto -salvo cancelaciones de última hora- pero se menciona, una y otra vez, la posibilidad de hacer un port del juego para la PSX. Lo que pasa es que no hay nadie dispuesto a ponerse manos a la obra. ¡Una tarea colosal! Así que más allá de todo lo que se dice es algo un poco confuso...

• Aconcagua

Hace bocha que nos llegó la versión ponja de este juego. Pintaba muy copado, pero era uno perteneciente al género survival y jugarlo todo en japonés era un verdadero cáncer. Se decía que iba a haber una versión yanqui... ¡todavía la estamos esperando!

• Saboteur

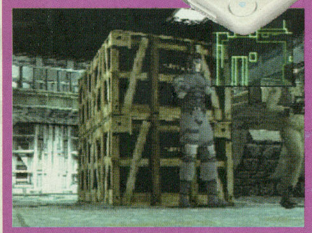
Lo único que se sabe de esta remake del clásico de Spectrum es que existe. Incluso se pudieron ver unas cuantas fotos y algo de info. Pero parece que poco y nada de interés tiene Eidos en dar más detalles al respecto... ¿mito o realidad?





¿Se imaginan jugar a Metal Gear Solid en el bondi?

InterAct anunció dos nuevos productos que permitirán a los fans de la PSOne jugar en cualquier lado. Uno de estos productos es un monitor que es un poco más chico -y práctico- que el que ya era estándar. Tendrá una mejor resolución y unos speakers más potentes. El segundo, y más novedoso, es el Mobile Power One, que es un pack de baterías que se enchufarán en la PSOne, permitiéndonos entre dos horas y hora y media de juego ininterrumpido. El monitor costará unos 179.99 dólares y el Mobile Power One apenas 49.99. Ambos estarán a la venta en el mes de junio. ¡Otra razón para no vender por monedas los juegos de la Play!

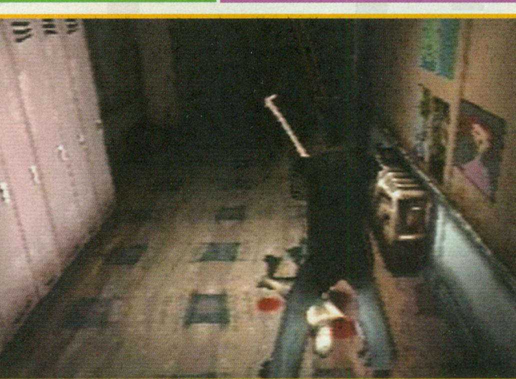




Ya en First Approach

Estos juegos siguen caminando seguros hacia la fecha de salida definitiva. Van a poder encontrar más data en las publicaciones de Next Level.

- **Sheep Raider** (Next Level #28)
- **Technomage** (Next Level #25)
- **World's Scariest Police Chases** (Next Level #21)
- **Tony Hawk´s Pro Skater 3** (Next Level #29)

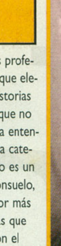


Juegos ponjas

Nuestros amigos orientales siguen haciendo juegos de PSX, uno tras otro, uno tras otro. La mayoría de medio pelo, otros muy malos, pero siempre hay alguno que zafa lo suficiente como para darle un vistazo. Dos buenos ejemplos pueden ser Hoshigami y Saiyuki: Journey West, juegos de estrategia

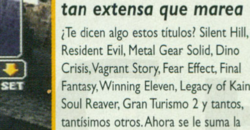


muuuy inspirados en Final Fantasy Tactics y en Tactics Ogre, que dicho sea de paso, prometen y bastante. Batallas por turnos,



muchas profesiones que elegir e historias épicas que no vamos a entender. Esta categoría no es un gran consuelo, pero por más barreras que haya con el idioma los juegos se dejan jugar. Además no hay que menospreciar el poder de los japoneses, que siempre salen con algo que nos sorprende por lo absurdo.





Una galería de juegos tan extensa que marea

¿Te dicen algo estos títulos? Silent Hill, Resident Evil, Metal Gear Solid, Dino Crisis, Vagrant Story, Fear Effect, Final Fantasy, Winning Eleven, Legacy of Kain: Soul Reaver, Gran Turismo 2 y tantos, tantísimos otros. Ahora se le suma la llegada de Alone in the Dark: The New Nightmare, el nuevo survival horror que hizo que acá en la redacción más de uno se fuera corriendo a desempolvar su vieja consola gris. ¡Es la maza! La Play tiene una galería de juegos demasiado extensa, inmensa, casi infinita. Seguramente nadie jugó todos los juegos que la pequeña maquinola tiene por ofrecer y no hay mejor momento que hoy para ponerse al día. Gradualmente los precios de los títulos de PSX van a ir bajando gracias a la influencia de su gran hermana. Da para pensarlo, ¿no les parece?



Por Rodolfo A. Laborde

GAME BOY® ADVANCE

El comienzo de un nuevo reinado en miniatura

La espera por fin terminó... en Japón al menos. El 21 de marzo pasado salió a la venta en el país del Sol Naciente la maquinita más grosa entre las portátiles, la nueva reina pocket. Y el éxito no se hizo esperar ni un segundo. En las primeras cinco semanas nomás se vendió la nada despreciable cantidad de 1.6 millones de unidades. En un mercado mucho menos explotado que el de sus hermanas mayores y en donde la competencia casi brillaba por su ausencia, la gallinita de los huevos de oro de Nintendo -léase GameBoy Color- venía liderando cómodamente un justo y muy merecido 1er puesto en consolas de bolsillo. Y fue nada menos que su nueva hermanita la encargada de suplantarla en jerarquía, algo que la Neo Geo Pocket Color o la WonderSwan (otra portátil que pasó casi inadvertida en el resto del mundo) jamás lograron.

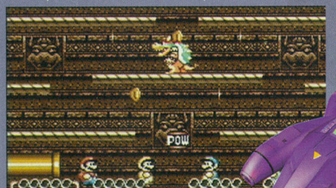
Los juegos que acompañaron en su lanzamiento a la versión nipona de la Advance eran 24: Super Mario Advance, F-Zero: Maximum Velocity (los dos más vendidos), Kuru Kuru Kururin, Tweety and the Magical Jewel, Dodgeball Advance, Pinobee: Quest of Heart, Mega Man EXE, Castlevania: Circle of the Moon, Konami Wai Wai Racing, Chu Chu Rocket, Fire Pro Wrestling A, Mr. Driller 2, Monster Guardians, Silent Hill Play Novel, Dungeondice Monsters, Napoleon, Advance GTA, Powerful Pro Kun Baseball, Golf Master, I Am An Air Traffic Controller, Momotaro Festival, J-League Pocket, Top Gear All Japan GT y Winning Post.



El Chef recomienda

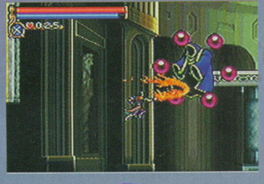
Varios fueron los títulos que tuvimos la suerte de jugar en la redacción y, de entre todos ellos, seleccionamos los que nos parecieron más copados. Juegos como Super Mario Advance o F-Zero: Maximum Velocity estarán disponibles apenas salga la mini consola, cosa que sucederá el 11 de junio próximo. Otros no tendrán la misma suerte y puede que nunca lleguen a verse en USA. Sea como sea, acá va la lista de los más destacados hasta el momento. Hablaremos más a fondo sobre éstos y los demás títulos que vayamos probando en futuros números de Next Level.

Super Mario Advance La personalidad más famosa de Nintendo no podía faltar en este nuevo lujo portátil. Aparte de rememorarnos las épocas pasadas del glorioso NES, Super Mario Advance es dos juegos en uno: Super Mario USA y Mario Brothers Classic. El primero es el plato fuerte del pack, una versión mejorada del clásico Super Mario 2. Elijan a Mario, Luigi, Princess o Toad y salten, esquiven enemigos y junten moneditas a lo largo de 7 mundos, divididos a su vez en 3 niveles (menos el último, que tiene 2), siempre resguardados por el nefasto boss de turno. Mario Brothers Classic, por su parte, tiene más pinta de bonus que otra cosa. Así y todo, éste es uno que deberían tener si se compran la Advance americana, ya sea por sus coloridos y súper nítidos gráficos y su jugabilidad. Nota: Quedan avisados, si se lo compran lo más probable es que no lo suelten hasta terminarlo.



Castlevania: Circle of the Moon La saga Castlevania viene de lejos (1987) y nunca pasó por alto una consola de Nintendo. ¡Y la GameBoy Advance no va a ser la excepción! Esta vez, el que quiere darle un poco con el látigo al mismísimo Drácula es Nathan, un cazador de vampiros que deberá abrirse paso por los pasillos del castillo del Señor de la Noche mientras junta nuevas armas, power-ups, pociones y cartas con hechizos. Los niveles son bastante lineales y no es demasiado complicado llegar rápidamente de una punta a la otra de cada corredor. Eso sí, si nos ponemos a revisar todo al detalle nuestro héroe se hará mucho más poderoso y recolectará ítems que no encontraríamos de otro modo... y hasta tendrá una oportunidad a la hora de vérselas con alguno de los bosses. La animación es la fluidez en persona y el grado de detalle en los gráficos es apabullante. El sonido no se le queda atrás y ayuda sobremanera a meternos de lleno en la aventura. Castlevania: Circle of the Moon luce muy bien y está aún mejor al momento de ponerse a jugarlo. ¡Recomendado!





F-Zero: Maximum Velocity Si piensan que éste es simplemente un port del SNES, piensen otra vez. Este trepidante juego de carreras futurista viene cargado con nuevas pistas y vehículos nunca antes vistos. Lo que sí se mantiene similar es el formato del título original, o sea, los autos a nuestra disposición son sólo cuatro, con tres ligas, cada una de ellas con tres niveles de dificultad. Obviamente, el diseño de cada uno de los cuatro coches no es la única diferencia. Habrá que tener muy en cuenta detalles como velocidad máxima, turbo (boost time), aceleración, balance y giro, entre un par más. Como todos los juegos de este tipo, lo esencial es conocerse al dedillo cada una de las pistas, usar los autos más veloces y, por sobre todas las demás cosas, no chocar, JE. En F-Zero: Maximum Velocity se destaca la calidad gráfica, es adictivo -aunque algo frustrante al principio- y da una increíble sensación de velocidad. En definitiva, otro título que bien merece ser tenido en cuenta y que los fanas de los autos no deberían dejar pasar. La versión en inglés estará disponible ni bien salga el GBA en USA.



GTA Advance Championship Racing ¡Otro para los amantes de los fierros! Si bien tengo que reconocer que éste nunca fue mi género favorito, debo decir que el hecho de incluir 48 licencias de autos de la firma Daihatsu, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Suzuki y Toyota, cada uno con su aceleración, su velocidad tope y su maniobrabilidad, consiguieron atraerme. Esto último, más la posibilidad de irle haciendo mejoras a cada uno de los vehículos, hacen que este GTA Advance Championship Racing sea algo así como el Gran Turismo 3 de las portátiles. Los autos se ven geniales, contando con pequeños efectos como brillo y humo. La velocidad podría ser mejor, pero está dentro del nivel promedio que se espera de un juego de este tipo. Lo que no está tan bien son los sonidos y las pistas, que se ven un poco pixeladas. Quizás sus mejores atributos sean la variedad de autos y opciones, sus controles y la posibilidad de usar el cable link. THQ será la encargada de distribuir GTA Advance Championship Racing en los EE.UU.... Ténganlo muy en cuenta.

Fire Pro Wrestling A Pareciera ser que este mes estoy destinado a revisar y/o probar todos los Fire Pro Wrestling, de la A a la Z. ¡Suerte que dentro del género lucha libre son de lo mejorcito! Muy buenas animaciones, decenas de luchadores de las asociaciones más reconocidas en Japón y en los Estados Unidos, una increíble paleta de colores, un editor de antología con cientos y cientos de cabezas, torsos y demás partes para "armar" nuestro coloso del ring, un vagón de opciones y buen sonido son sus características más sobresalientes. Hulk Hogan, The Rock, Randy "Macho Man" Savage, Stone Cold Steve Austin, Main y muchísimos más están acá y son perfectamente reconocibles a pesar del tamaño de la pantalla (aunque con otros nombres por un tema de derechos), listos para romperse el alma a palos. Atlus ya se hizo con los derechos de este juego y se espera verlo el mismo día del lanzamiento en los locales yanquis.



Super Dodge Ball Advance Este título es tan simple como adictivo. Se juega de a dos equipos, de ocho jugadores cada uno. Diez de estos jugadores deben entrar a una especie de canchita rectangular, mientras que los otros tres restantes de cada bando se ponen a los costados o detrás de la cancha. La misión es muy simple: darle lo más duro que podamos con la pelota a los del equipo contrario. De lograr hacerle a nuestros adversarios el suficiente daño, deberán dejar la cancha y el que se quede sin gente, pierde. Así de simple es la cosa. Lo bueno de este título de acción ultra frenético al mejor estilo arcade es que también pueden participar de la contienda aquellos personajes que están afuera de la cancha, así que el juego se pone de lo más movido por momentos. Infaltable la opción para jugar con otra persona cable link mediante. Este también estará a la venta desde el lanzamiento del nuevo sistema de Nintendo, también de la mano de Atlus.



La nueva consolita de Nintendo estará disponible en tres colores para su lanzamiento en los Estados Unidos: Indigo (violeta), Glacier (azul traslúcido) y Artic (blanco). Habrá un cuarto color, Fuchsia (rosa traslúcido), que estará a la venta a partir de julio de 2001. ¡Ah! ¿Quieren saber cuánto va a doler? $99.95, precio de amigo.

Kuru Kuru Kururin Si son entusiastas seguidores de la onda puzzle, éste es uno que deberían ver... y quizás lo logren, si es que alguien decide distribuirlo en el norte de nuestro continente o si se compran la consolita venida de Asia. En Kuru Kuru Kururin tenemos que llevar un palito que gira constantemente, todo a lo largo y a lo ancho de un laberinto, sin tocar las paredes. Con el pad direccional controlamos el palito, mientras que con los botones le damos mayor o menor velocidad. La historia, si bien tiene una, es tan tonta que ni siquiera vale la pena comentarla. De gráficos coloridos -aunque tirando a sencillos- KKK es uno de esos juegos que pueden llegar a sacarnos canas verdes de la desesperación. Desde ya les voy avisando que con éste no habrá término medio. O les gusta o lo tiran por la ventana.



Otras joyitas en camino

Muchos son los títulos que estarán disponibles desde el lanzamiento del Advance en los EE.UU. -cerca de 17- y muchos más son los que se irán sumando en los meses subsiguientes: Mario Kart Advance, Advance Wars, Golden Sun, Donkey Kong Coconut Crackers, Wario Land, Banjo Kazooie: Grunty´s Revenge, Diddy Kong Pilot, Moto GP, Scooby Doo, Super Street Fighter II X: Revival Edition, Pitfall: The Mayan Adventure, Earthworm Jim y Sabrewulf (¡Sí, vuelve a las andadas el héroe de la época dorada de Spectrum!) son sólo algunas de las pequeñas maravillas que esperan sorprendernos en los tiempos venideros. ¡Larga vida al GameBoy Advance! ¡Larga y próspera vida a la nueva reina de las portátiles!





Guitar Man

Siempre le había huído a todos esos juegos de música para la PS2 - que de por sí no son pocos-, creyendo que no era lo mío. Suponía que no me iban a interesar y que, además, no iba a ir ni para atrás ni para adelante. La cuestión es que fui para adelante, tanto que terminé esta especie de mini juego (actualmente a la venta en Japón a un precio irrisorio) en poco y nada. ¡Y eso que era complicadito el Gitaruman, como le dicen en nihongo!

Por Rodolfo A. Laborde

Guitar Man es súper adictivo, frenético hasta límites insospechados y de lo más divertido, que exije rapidez y agilidad por sobre todas las demás cosas. Con un ritmo pegadizo y re copado, en Guitar Man somos un colorido y alado súper héroe de la guitarra, que con la ayuda de su infalible instrumento y su fiel perro robot Puma debe salvar al planeta de los invasores robotos... o sea, nada que se haya visto con anterioridad, ¡Ejem!

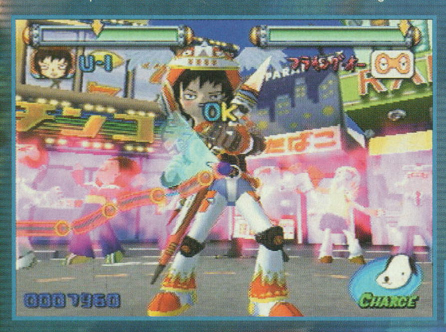
La cuestión es que en la primera parte del único nivel que pudimos jugar (y completar, después de sudar de lo lindo) Guitar Man deberá recargar su barra de energía, con el fin de estar lo más "cabeza a cabeza" con la del boss de turno, que en este caso resulta ser un OVNI robótico lleno de cachirulos que se la pasa tirándonos rayos. Seguido a eso vendrá la parte de la lucha, en donde nuestro personaje deberá esquivar todo lo que nos tire el turro del boss, mientras nosotros lo hacemos cachitos con las ondas musicales de la guitarra.



Un juego que parece no tener desperdicio

Pero lo más llamativo de todo esto fue su intuitivo y original sistema de juego, que consiste en seguir el ritmo de la melodía, haciendo uso para tal fin el análogo izquierdo del control y los botones de la derecha del pad. Lo escencial es prestar suma atención a la línea que se ve en el medio de la pantalla (a la cual deberemos seguir en todo momento con el análogo), a la vez que vamos presionando el botón indicado, que en este nivel siempre era el de círculo, al compás de la música. Pero ojo, que la cosa no se acaba ahí. Seguido al gráfico del botón viene una "estela" de color. ¿Qué significa esto? Significa que si apretamos el botoncito en cuestión y lo mantenemos presionado hasta que pase toda esa estela, mejor. Así nuestro ataque surtirá mejor efecto, además de recibir una puntuación más alta al finalizar el nivel y, en una de ésas, algún ítem especial.

Todo esto que les acabo de comentar se alterna varias veces dentro del mismo nivel con la parte en la que el robot nos ataca, como si de un "combate musical por turnos" se tratase. En el turno de nuestro enemigo el sistema de juego cambia radicalmente: ante nosotros aparecerá lo que pareciera ser una mira. Hacia el centro de la misma irán deslizándose los cuatro (círculo, cuadrado, triángulo y equis) botones del pad. Para esquivar esta suerte de ataques, todo lo que deberemos hacer es presionar el botón correspondiente y listo el pollo. ¡Pero que conste que decirlo es mucho más fácil que hacerlo!





Los demás modos

En el menú principal de Guitar Man figuran un par de opciones más, aparte del juego en cuestión, que consiste en un mini juego muy pavo en el que deberemos hacer comer a Puma la mayor cantidad de donas en el menor tiempo posible. Finalizado esto, recibí como bonus otro ítem especial que no pude utilizar durante la partida, pero que supongo servirá para la versión completa de Guitar Man. Esta versión especial también viene con la publicidad, y bueno, lo de siempre, como ser los credits y las infaltables opciones.

Y duele pensarlo, pero es probable que un juego tan bueno, tan original y copado como éste quizás nunca haga su aparición en el mercado norteamericano. Sinceramente espero equivocarme a tal punto que algún distribuidor de los EE.UU. se haga con los derechos de Guitar Man, un producto que a muchos les recordará en algo a Samba de Amigo o a Space Channel 5, por nombrar sólo un par. Pero me lo veo difícil...

Desarrollado / distribuido por: Koei
Género: Musical
Fecha de salida en versión americana: Ni la más pálida idea...
Información en Internet: www.koei.com



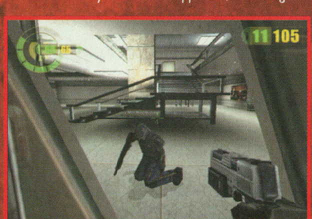
RED FACTION

Por Diego Eduardo Vitorero

Hace un par de números, les mostramos el avance sobre uno de los juegos más prometedores para PlayStation 2. Como nos llegó una demo jugable de Red Faction, nos pareció muy oportuno presentarles este informe, en donde damos a conocer muchos aspectos del juego que, hasta ahora, eran un misterio.

La primera impresión que me dio RF no fue muy satisfactoria por varios aspectos. El primero, y que espero no sea una constante en la versión final, fue que por momentos se tironeaba -para quienes no lo saben, se dice de esta forma cuando un juego no se mueve con la fluidez necesaria- bastante, lo cual es un poco molesto y es muestra de que fue mal programado o a las apuradas. El otro motivo fue que no soporta mouse y teclado para jugar a un FPS tal cual estamos acostumbrados los usuarios de PC. En cuanto a este punto, creo que hay que aclarar un par de cosas que estuvimos debatiendo con Ferzzola. Para quienes estén acostumbrados a utilizar mouse y teclado -como yo- para jugar un FPS, puede resultarles algo tedioso el uso del pad para suplantar la combinación de movimientos que brindan estos dos accesorios de PC. En cambio, para él, que es más consolero que yo, el pad de la consola le resultó un control muy bien logrado para jugarlo. Sobre este punto en particular, cada uno tendrá su opinión personal, pero creo que no cuesta nada dar soporte para estos accesorios siendo que la consola tiene puertos USB para conectarlos; en Unreal Tournament para PS2 se pueden conectar mouse y teclado, lo cual le es favorable a su jugabilidad.

Bueno, ahora voy a explicarles qué catzo es el Geo-Mod; el corazón de Red Faction. Si leyeron el First Approach, sabrán algunas de sus bondades, y si no lo hicieron, mato dos pájaros de un tiro explicándoles qué es y cómo se comporta en la práctica. El Geo-Mod,es una tecnología que usa el motor gráfico del juego para que el entorno varíe su geometría en tiempo real. Dicho de esta forma, parece algo asombroso, o quizá no, pero llevado a lo que pudimos ver, es realmente un agregado que puede afectar no sólo la geometría del escenario, sino también algunos aspectos de la jugabilidad de Red Faction.





Como se aprecia en las fotos, el entorno puede variar su geometría y por ende nuestra estrategia de juego.







¿A qué me refiero con todo esto? Paso a contarles. En cualquier juego del género en el que tiramos un misil o carga explosiva contra una pared o columna... ¿Qué suele pasar? ¡Correcto, sólo se mancha de negro! En Red Faction, las paredes o columnas se rompen, se hacen añicos. Cuando digo que esto puede afectar en ciertos aspectos de la jugabilidad, hago referencia a que varía la forma en la que nos desenvolvemos en tal o cual situación. Por ejemplo, la demo termina en el momento que nos enfrentamos con un robot de lo más fulero. Para mandar al desarmadero a este conjunto de transistores y tornillos, -ver cuadro- entré por una de las puertas laterales de la habitación y subí por la escalera, para meterme dentro de uno de los pasillos superiores y no quedar a merced de mi oponente. Pero el resultado fue diferente de lo que me esperaba. Con el lanza-cohetes en mano, apenas asomaba las pestañas para dispararle a mi "amiguete", y dada la mala puntería que tuve en ese momento, atiné un par de tiros en la pared que mediaba entre el bicho y yo. El resultado de toda esta parodia fue que, entre mis tiros y los del robot, destrozamos dicha pared y tuve que buscar otro lugar en donde no fuese un blanco fácil. Casualmente, dicho lugar era muy parecido al anterior y el resultado fue prácticamente el mismo. En definitiva, y como consecuencia de las aptitudes del Geo-Mod, no digo que el final o alguna situación en particular tenga varios finales, pero sí muchísimas formas más de desenvolvernos en esa situación.

La versión completa de Red Faction, si es que no se atrasa, tendría que estar a la venta para cuando lean estas líneas, pero lamentablemente al cierre de esta misma edición. Si todo sigue viento en popa como hasta ahora, para el mes que viene tendrán el Final Test de este shooter 3D que, por lo menos lo visto hasta el momento, revoluciona muchos aspectos en un género tan trillado como el de los arcades 3D para consolas.

Desarrollado / distribuido por: Volition / THQ
Género: Arcade 3D / Acción
Fecha de salida en versión americana: Junio de 2001
Información en Internet: www.redfaction.com

PS2 PlayStation.2

Desarrollado / distribuido por: Polyphony Digital / SCEA Entertainment
Género: Simulador de autos
Fecha de salida en versión americana: 15 de junio
Información en Internet: www.scea.com



GRAN TURISMO 3

Por Diego Eduardo Vitorero

Laguna Seca. El sol recién se asoma y los primeros rayos de la mañana calientan el crudo asfalto. Mi Dodge Viper GTS-R estuvo toda la noche esperando este momento. Levanto la cortina que descubre los boxes y percibo un olor peculiar; ese olor inconfundible que sólo un pura sangre puede tener. Termino de hacer los últimos ajustes; cada día que pasa me gustan más los autos.

Está todo listo para largar la sesión de prueba. Puede que esté un poco loco, pero cuando me subí al auto, sentí como si nos conociéramos de toda la vida.

Cuando salgo a pista es inevitable no pisar el acelerador, pero no tengo opción; estoy obligado a hacer el mejor registro del día para clasificar en los primeros puestos en la grilla de partida.

Hace casi diez minutos que estoy girando por el circuito, aunque todavía no logro romper la mejor marca del día. El tiempo escasea, y si no bajo el registro voy a quedar un poco rezagado del resto.



De repente, sucedió algo muy extraño. Fue como si el tiempo y el espacio se paralizaran de golpe. El Viper comenzó a copiar las curvas del circuito de una forma asombrosa. En realidad, casi todas las curvas las tomaba bien, mi problema era sólo una; la primera después de la recta. En esa parte del trazado, todos bajaban un cambio; yo esta vez no. El auto salió furioso de la última curva y encaró hacia la recta principal. El pie soldado al acelerador, sexta a fondo. Tenía dos opciones, bajar un cambio o seguir a toda velocidad; opté por la segunda. Le pedí al auto que no me defraudara, y no lo hizo...

El Viper GTS irrumpió con soberbia en la tan temida primera curva. El coche ceñido a la onda del circuito. Cuando se perdió la imagen, el sonido rebotó casi cristalino con la fuerza de un estampido. La sesión de clasificatoria terminó. El sol era un cuchillo caliente que me penetraba por el costado derecho, aunque creo que eso formaba parte de la victoria, de la confrontación más ambiciosa para ver quién era el mejor. Detuve el auto en los pits, bajé, y al mirar mi espalada, ni siquiera estaba mojada.



Puede que uno adapte ciertas cosas para que de una forma u otra sean algo "mágicas", por llamarlo de alguna manera. Pero créanme que gran parte de lo que les conté es verdad; así sucedieron. Quizá muchos de ustedes prefieran que les hable sobre GT3 y es obvio. Más allá de todo, creo que no estaría nada mal comentarles ciertas experiencias personales. Estoy más que convencido, y sin contar los gustos de cada uno, que cuando uno juega se mimetiza con el personaje que maneja; ya sea una mago, un jugador de fútbol o un simple montón de chatarra.

GT3 marca el camino

Ya les mostramos un First Approach de GT3, luego les preparamos un mega-informe con los datos más calientes y recientes del juego. Y ahora, lo jugamos acá en la editorial en su versión para Japón. Aunque el idioma no molesta mucho.

¡Olvídense de todo lo que vieron y conocido hasta el momento! ¡Hagamos borrón y cuenta nueva! Porque Gran Turismo 3 A-Spec es un juego que, si bien no lo terminamos de jugar, es casi seguro que marcará un antes y un después en lo que a juegos de autos se refiere; es el juego definitivo de autos para la PS2.

Hasta antes de este informe, la información que recibimos fue la que usamos para brindarle a los lectores, pero nada era concreto hasta que no tuviera el juego en mis manos. Ahora, y por suerte, puedo afirmar muchas teorías sobre GT3, ya lo estuve jugando, seguro voy a estar jugando al momento de que lean estas líneas y voy a seguir jugándolo hasta que las manos me queden como chorizo.

Uno de los datos que se conocía hasta el momento era que GT3 no iba a tener daño físico y visual en la carrocería. Esto era un tema que hace rato

venían manejando las compañías automotrices que otorgan las licencias con la que desarrolla el juego. El tema principal es que a casi ninguna empresa le gustaría que alguno de sus modelos más preciados aparezca hecho pedazos o con faltantes; es como ensuciar a la marca. Imagínense bruto Lamborghini Diablo GT con las puertas todas abolladas o con restos de carrocería repartidos por toda la pista; ¡al tano no creo que le guste! Sucede que justamente no estamos hablando de un Ami 8 club, estamos hablando de autos que en muchos casos superan los 100.000 dolarotes. En definitiva, en el juego no hay daño físico y visual en las carrocerías de los coches; personalmente me parece una lástima, pero es entendible el por qué de esta decisión.

Creo que si hoy por hoy, y con las diez horas aproximadas de juego que tengo en GT3 tuviera que darle un puntaje, éste no sería más del 99% ni menos de 98%. Bueno, quizás para tanto no, pero un 90% creo que se llevará seguro. Repito, todavía falta que llegue la versión americana del juego y hasta que no lo termine, no pienso hacer la nota.

Otro de los rasgos del juego que puedo confirmar es el tema de las cámaras. Sólo podemos utilizar dos cámaras, tal cual pasaba en la demo que tuvimos antes de la versión final. Estas son, una al ras del piso, y la otra desde la vista en tercera persona desde atrás del auto. Tengo algo que objetar sobra la segunda cámara y es un gusto personal: no terminé de adaptarme a esta vista, dado que sigue al auto muy desde atrás y no está ligeramente levantada para que podamos ver qué tramo del camino viene más adelante. El tema también se complica cuando el camino sube (ya que vemos todavía menos) y se atenúa cuando baja, ya que vemos más. Doh!

Como era de esperarse, no tiene vista dentro de la cabina del piloto, esto era algo que se sabía hace tiempo, ya que los programadores pusieron más énfasis en recrear el comportamiento de cada auto en particular que el tema de la cabina.

Estoy más que seguro, y sin miedo a equivocarme, que los gráficos que tiene GT3 son realmente algo fuera de este mundo. ¡Impresionantes! ¿Vieron la tapa de la Next Level que tienen en sus manos? Bueno, eso que están viendo no es un render, es una captura del juego pero con el tamaño necesario para ir como tapa. Ahora entiendo por qué Polyphony Digital se tomó su tiempo para sacar a la venta GT3; recordemos que la primer fecha de salida estaba estipulada para mitad de febrero de este año.

Efectos climáticos, el calor que se desprende del asfalto y de los autos, escenarios enormes y excelentemente detallados, las texturas del entorno y de los autos, el nivel de detalle que tienen los vehículos; estoy realmente impresionado. Podría estar toda la revista hablando sobre esta área. Casi me olvido, después de que terminamos una carrera, podemos ver el replay de lo que hicimos; hay algunas secuencias de las repeticiones que parecen sacadas de una toma en vivo y en directo de la TV.





La mecánica de juego no difiere prácticamente en nada del anterior GT. Competir, comprar autos, repararlos, obtener licencias, el rally. No digo que porque sea prácticamente igual sea malo; todo lo contrario, es espectacular como todo lo visto hasta el momento.

¡Ah! Casi me olvido de hablarles de la jugabilidad, uno de los factores más importantes del juego. ¿Vieron que Sony promociona a GT3 como "The Real Driving Simulation"? Jamás manejé un Mitsubishi EVO VII para saber si se comporta de tal o cual manera, pero la sensación de manejo que tiene cualquiera de los autos que probé hasta ahora -incluyendo los de rally, pista, deportivos y estándar- tienen una conducción envidiable. Por ahora tengo dos pequeñas críticas para hacer, una es que, a mi criterio, le falta un pelito de efecto de velocidad; muy poco diría yo. El otro, es que podemos ir a 200 km/h y darnos con una pared de frente que al auto no le pasa nada, y basta con encarar de nuevo a la pista para seguir nuestro camino.

¿Les comenté algo sobre el sonido? ¿Les dije que bandas como Limp Bizkit suenan de fondo? ¿Y que algo que me dejó anonadado es cuando escucho cómo gatilla el turbo compresor del motor del Subaru Impresa?

Cada hora que pasa estoy más impresionado.



Bueno, llegamos al final de la nota. Recuerden que todavía falta el análisis completo del juego. Así que vayan calentando los motores de sus consolas.

Lo dije y lo repito: No es bueno que el hombre esté solo.

Y para eso se inventaron los autos. ¿Mujeres? Mmm... no sé, quizás para después.

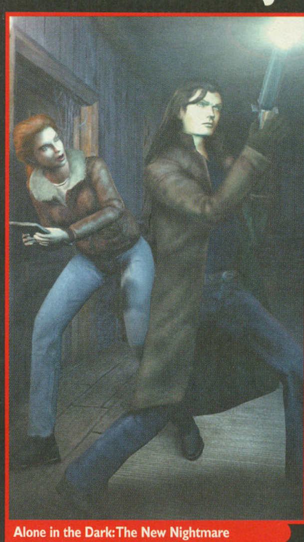

e-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
LOS MEJORES JUEGOS
PARA TU CONSOLA
TODOS LOS
ACCESORIOS
PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE) CAPITAL FEDERAL
ABIERTO DE
LUNES A SABADOS
DE 9 A 20hs.
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
TELEFONO
4865-8178

FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

INDICE DE REVIEWS

LO MEJOR DEL MES


Alone in the Dark: The New Nightmare


Silpheed: The Lost Planet


Mat Hoffman's Pro BMX



Adventures of Cookie & Cream

LOS ÍCONOS DE NEXT LEVEL

PLAYSTATION / PS2


CANT. DE JUGADORES

NINTENDO 64


EXPANSION


RUMBLE PACK

CANT. DE JUGADADORES

DREAMCAST


1 JUGADOR

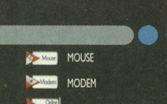
1 A 2 JUGADORES


1 A 4 JUGADORES

JOYSTICK


TECLADO


VOLANTE


MOUSE

MODEM

MULTI-PLAYER ONLINE

CABLE VGA

JUMP PACK

MADE IN JAPAN

Recycle Bin

The Sumo Wrestling 51





ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

100-90 CLASICO

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad. Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

49-40 ¡CUIDADO!

Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!

Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

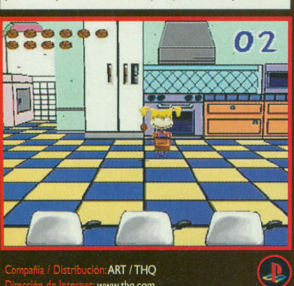
Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

Rugrats: Totally Angelica



Por Rodolfo "Fito" Laborde

¡Ay de mí! ¡Las cosas que he de ver para que ustedes, lectores nuestros, no se lleven un chasco! Esta vez me tocó revisar el último juego de Rugrats, basado obviamente en el dibujo animado homónimo. De por sí nunca me agradó la serie de TV, con ese estilo de dibujo tan desprolijo. ¡Y que conste que uno de mis hobbies preferidos es coleccionar series completas de la tele! Bueno, el tema es que este título tampoco me agradó en absoluto. Y paso a explicar ya mismo el por qué. Para empezar, Rugrats: Totally Angelica es para los más chicos... para nenas especialmente. Nuestro objetivo consiste simplemente en pasar una y mil veces por cada uno de los tres mini games que tenemos en cada nivel (que son más aburridos que chupar un clavo), todo con el fin de irnos ganando las más diversas prendas, joyas, pelucas y zapatos, para ir luego a desfilar. Cuantas más cosas nos pongamos encima, mayor será el puntaje final del desfile. Cuando hayamos jugado incontables veces a cada mini game y nos hayamos conseguido todo el vestidor, recién ahí podremos subir por un ascensor al siguiente nivel, donde nos espera más ropa, más zapatos, más joyas y tres jueguitos nuevos. Los gráficos zafan y la dificultad es nula. Posiblemente lo mejor de este Rugrats sea la música y los efectos sonoros. O sea, para que les guste este juego es casi fundamental ser del sexo femenino, de corta edad y -más que nada- tener una paciencia a prueba de todo, algo que no es muy común en los más chiquitos. ART y THQ la pifiaron esta vez... y la pifiaron muy mal.



Compañía / Distribución: ART / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com
Género: Infantil

1

32%

Lo Mejor: Dejarlo a un costado

Lo Peor: Ni los más chicos lo van a querer

Similar a: Inigualable (por suerte)

Batman Gotham City Racer



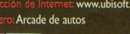
Por Rodolfo "Azrael" Laborde

Ubi Soft, en conspiración con la gente de Sinister Games (el nombre les va como anillo al dedo, créanme), sigue inundando el mercado con juegos que deberían ser buenos y que, por esas cosas de la vida, no lo son tanto. En esta oportunidad somos castigados con otro título del hombre murciélago -esta vez basado en la última de sus series animadas, The New Adventures of Batman- en la que deberemos cumplir toda una serie de misiones montados en nuestro batimóvil, la batimoto, la moto de batichica o la de Nightwing (el primer Robin, que creció y decidió hacer rancho aparte de Batman y sus rayes). Hablando de vehículos varios, cabe destacar que la maniobrabilidad del batimóvil es similar a la de un tanque en la nieve. Agréguese a esto horrendos problemas de clipping, bugs a rolete y gráficos simplones hasta para una PlayStation, los cuales hacen que cada vez que el juego nos pregunta si queremos o no volver a intentar una misión, nos den ganas de optar por el NO. Pero bueno, reconozco que también tiene sus puntos buenos, pocos, pero buenos al fin. Batman Gotham City Racer nunca tironea, cuenta con dos o tres modos de juego diferentes, la sensación de velocidad está bien y entre misión y misión nos obsequian con un cachito de dibujitos animados, sacados al tuntún de los capítulos de la tele. También agradó el hecho de ver que hicieron uso y abuso de casi todos los enemigos del Señor de la Noche: el Joker, el Pinguino, el Acertijo, Gatúbela, el Espantapájaros, Clay Face, Capitán Frío, Dos Caras, Killer Croc y algunos otros menos conocidos tienen su lugarcito en este nuevo arcade de medio pelo.



Compañía / Distribución: Sinister Games / Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade de autos





1 a 2

52%

Lo Mejor: Las escenas de animación

Lo Peor: No sé con cuál quedarme de todos los defectos...

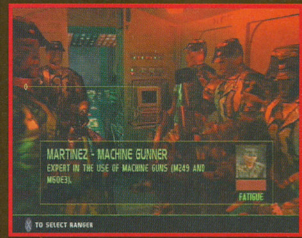
Similar a: Se parece al Driver, solo que no es tan bueno

Spec Ops: Ranger Elite



Por MaX FerZZoLa

Spec Ops: Ranger Elite es una pobre excusa que se escuda detrás de un supuesto estilo de juego cooperativo, cuando en verdad está muy lejos de serlo. Para comenzar, poco difiere este título de su predecesor, Stealth Patrol, que ya era una mega pizza de anchoas de lo más apestosa y Ranger Elite no hizo más que agregarle un par de aceitunas sin gusto. Lo de juego cooperativo viene por la posibilidad de elegir a dos personajes por misión -cada uno con su profesión y sus habilidades bien específicas- pero de ahí no pasa. El personaje activo va a la cabeza mientras el otro lo sigue sin hacer absolutamente nada. Para peor, muchas veces se queda trabado en los escenarios -que son asquerosamente poco texturizados- y hay que ir a buscarlo, haciendo de baby sitter de un comando de élite ¡JA!, aparte de tener que cuidar nuestro pellejo, claro. Las colisiones son demasiado imprecisas y los gráficos pocos detallados y muy cuadrados. Posiblemente la música y los sonidos sean lo único decente de Spec Ops: Ranger Elite. Si los muchachos de Runecraft hubiesen hecho un juego de acción sin tantas vueltas, tal vez la cosa no hubiese resultado tan desastrosa, pero su pretensión de hacer algo más cerebral sin demasiadas ganas -ni talento- les salió por la culata. Lo único rescatable es la opción para dos jugadores. La pantalla se divide en dos y ahí sí podría decirse que es algo así como un juego cooperativo de comandos.



Compañía / Distribución: Take 2 Interactive/ RuneCraft
Dirección de Internet: No hay info disponible
Género: Acción





1 a 2

42%

Lo Mejor: El modo para dos jugadores

Lo Peor: Las colisiones, los gráficos y lo pretensioso

Similar a: Spec Ops: Stealth Patrol

The Bombing Islands



Por Rodolfo "Bombita" Laborde

Posiblemente, The Bombing Islands sea de lo mejorcito que me tocó ver por estos días. Superficialmente, el juego aparenta ser de lo más simple, hasta que pasamos una docena de niveles y nos damos cuenta que lo que en un principio simulaba ser un jueguito del montón termina siendo un completo embrollo, en donde cada nivel a pasar es un verdadero desafío a la imaginación y a la agudeza mental. ¿La misión? Hacer volar con el payasito Kid toda la isla y a todas las bombas, sin volar nosotros, claro. Así es como en un principio todo consistirá en mover un par de bombuchas y asunto terminado. Pero más adelante aparecerán explosivos semi enterrados a los que no podremos mover, lugares por donde solo podremos pasar una vez, pinches, conitos de goma, bombas de diferente potencia (el número que indica cada una de ellas muestra su onda expansiva, que se mide en bloques) y demás cositas que nos irán complicando la existencia.
Ya en la parte técnica, el apartado gráfico es muy interesante, con una animación destacable y un manejo de cámaras que merece ser aplaudido. Puede que los fondos sean demasiado simples pero, ¿a quién le importa? Los responsables de The Bombing Islands no intentan ofrecernos un producto cinematográfico ni mucho menos, sino un juego simple pero entretenido y por demás ingenioso que nos obligue a poner en marcha esas neuronas en constantes vacaciones. Para hacerla corta: si gustan de los puzzles o los juegos largos de ingenio, The Bombing Islands puede ser lo que andan buscando. Pero no le pidan más que eso.



Compañía / Distribución: Kemco
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Puzzles/ Ingenio


1

78%

Lo Mejor: Un excelente juego de ingenio

Lo Peor: Si no es lo que buscás, no te va a gustar

Similar a: ¡Que buena pregunta!

Kart Challenge

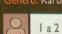


Por Diego E. Vitorero

Y pensar que yo antes me iba para la costanera a disfrutar de estos pequeñines que nos mantienen con el traste a 5cm del piso. Ahora ya no hace falta que me tenga que gastar esa cantidad de plata, ya que UEP Systems fue muy generosa y nos trajo un juego de Kart de muy buena calidad. Podemos hacer cambios en la configuración para la carrera y vehículo, es posible activar o no el recalentamiento del motor y desgaste de los neumáticos, establecer la relación inicial y final de la transmisión piñón-corona, rigidez del chasis, trocha delantera y trasera o presión de las cubiertas. Lo mejor de todo es que éstos pueden ser personalizados para cada uno de los circuitos por separado entre los diez disponibles. Para los que alguna vez hayan manejado un karting, su conducción les parecerá un factor muy familiar, y más si tenemos en cuenta que, al activar algunas opciones, el realismo y adicción por estos vehículos se hace aún mayor. Una de las pocas críticas que puedo hacer de Kart Challenge es que por momentos se arrastra un poco, pero esto únicamente sucede cuando tenemos muchos autos en movimiento y al mismo tiempo. Pero fuera de eso, no hay nada realmente significativo que pueda hacer tambalear mucho su puntaje. Obviamente no esperen que le ponga un puntaje superior a 80, es un juego de karting, pensemos que hay cosas mucho más elaboradas que éstas. Tengo una gran duda, y es si me quedo jugando a Kart Challenge o me voy a hacer unas carreritas con el GT3.



Compañía / Distribución: UEP Systems
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Karting


1 a 2

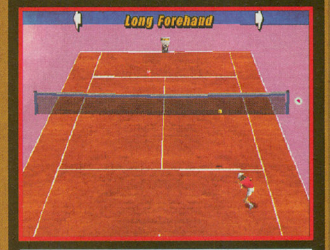
70%

Lo Mejor: Una muy buena idea llevada a cabo

Lo Peor: Corto. A veces tironea un poco

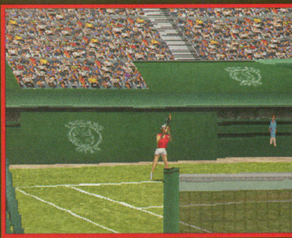
Similar a: Hay varios juegos de este tipo para PSX

Roland Garros 2001

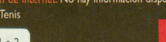


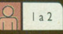
Por Diego E. Vitorero

¡Por fin un juego de tenis que valga la pena comprar! Hace rato que no sale nada como la gente, y para los que no tienen una Dreamcast y no pueden ver todo el poder de Virtua Tennis, se tienen que conformar con jugar a cualquier otra cosa en PSX. Por suerte, yo tengo ambas consolas y puedo disfrutar de los dos. En Roland Garros French Open 2001, podemos elegir entre 16 hombres o 16 mujeres para demostrar de qué estamos hechos en algunos de los courts más famosos del mundo, como son los de Australia, Inglaterra, el abierto de USA y el de Francia. Cada uno de los tenistas tiene sus propias aptitudes en cuanto a movimiento y velocidad; los cuales pueden ser los factores decisivos en un partido. Por desgracia, los nombres de los jugadores son de fantasía, aunque muchas de las caras nos recuerdan a los actuales del ATP Tour. Tampoco hay "chicos pelota" y puede que se pegue alguna que otra tosida. Dispone de cuatro diferentes superficies en las canchas, tal como pasa en la realidad -pasto, ladrillo, cemento, etc-. Cuenta con las licencias de las raquetas Head y Wilson. Por ende podemos elegir entre varios modelos de raquetas para desafiar a nuestros contrarios; cada una también tiene sus propios atributos en lo que respecta a pegada, elasticidad y demás. Podemos jugar solos contra la máquina, dobles contra la máquina, una combinación de ambos o con tres personas más. No todos los días uno se encuentra con un muy buen juego de tenis, así que mejor aprovechen esta oportunidad para tener uno como la gente.



Compañía / Distribución: Carapace / Cryo
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Tenis




1 a 2

79%

Lo Mejor: Muchas opciones a la hora de jugar

Lo Peor: Los nombres de fantasía

Similar a: All Star Tennis

Formula One 2001

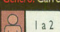


Por Diego E. Vitorero

Hay muchos juegos para PSOne que basan su licencia en la máxima categoría del automovilismo. Hay buenos y los hay malos y hasta muy malos. Pero el tema principal es que hay gente a la que le importa hacer juegos como Dios manda y no solamente para currar con alguna buena licencia de turno, sino también para satisfacer a sus seguidores. Formula One 2001 cuenta, como su nombre lo indica, con todas las licencias, marcas y pilotos de la actual temporada de F-1; obviamente cada uno con su respectiva escudería. Cuando el juego había llegado a la redacción, y como la PSOne no sé por dónde andaba, decidí colocarlo en la PS2. ¿Sabían que en la PS2 se pueden poner juegos originales de PSX? Comencé a jugar y, para mi sorpresa, los gráficos estaban muy lindos. El tema es que es sabido que los juegos de PSX en PS2 se ven mejor, porque la consola les mejora la parte gráfica, pero en este caso lo saqué de la caja negra y lo puse en mi PSX de casa y se siguió viendo prácticamente igual. O sea, unos gráficos muy buenos. El sonido también está muy copado y ayuda a que la ambientación sea uno de los puntos más destacables. Uno de los rasgos que puedo criticar del juego es que los movimientos de los autos son algo descontrolados y exagerados, haciendo que en algunos casos nuestro monoplaza comience a dar un trompo tras otro. Fuera de pequeñeces, creo que ésta es una de las mejores alternativas que tenemos para la consola hoy en día.



Compañía / Distribución: Studio 33 / Sony de América
Dirección de Internet: www.scee.com
Género: Carreras de F-1



80%

Lo Mejor: Gráficos y sonido

Lo Peor: Física algo exagerada

Similar a: F1 2000

Illbleed

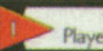


Por MaX FerZZoLa

La historia de Illbleed ya es conocida por todos nuestros lectores y para más info pueden chequear la sección Hands-On del número 28 de Next Level. Lo que hoy nos congrega entorno a este Final Test son los pros y los contras de esta producción de Climax Graphics. Para empezar, Illbleed es un juego muy especial que sólo gustará a una minoría de cultistas. El resto lo verá con mala cara. Haciendo un paralelo con el cine, podríamos decir que Illbleed es un Mal Gusto de Peter Jackson, mientras que un Resident Evil es un Star Wars: Capítulo 1 de Lucas. Illbleed es bizarro, barato y muchas veces estúpido -tres características imprescindibles en las producciones cinematográficas clase Z-. Cada nivel está ambientado en una película mala, muy mala. Y para vencer las demoníacas fuerzas que se escudan tras cada puerta contaremos, más que nada, con nuestro instinto. Muchas trampas -una más ridícula que la otra- tratarán de frenarnos, pero con la ayuda de unos lentes especiales podremos desactivarlas. Básicamente, ése es el juego... Detectar trampas, tener suerte y desactivarlas. Lógico que hay mucho más: puzzles, enemigos, jefes finales muy locos y mucho humor negro y cultista. Los gráficos son buenos, aunque poco detallados y el sonido recrea a la perfección lo que Climax quiso lograr: un juego idiota y ridículo, para gente que disfruta de las idioteces ridículas. Con mucha sangre y bobadas por doquier. Si te gustó "El Vengador Tóxico", este juego te va a delirar.



Compañía / Distribución: Climax Graphics/ AIA
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Survival Idiota



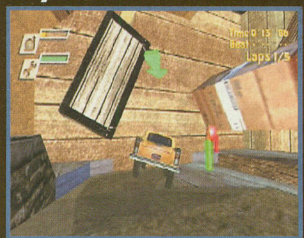
68%

Lo Mejor: Es idiota y tiene mucha sangre

Lo Peor: Si esto no es lo tuyo, vas a vomitar

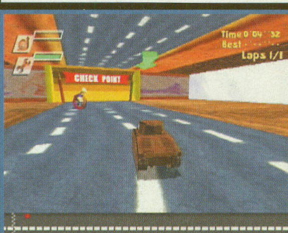
Similar a: Las primeras películas de Peter Jackson

Toy Racer

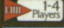


Por Santiango Videla

Esta vez son los creadores del conocido Toy Commander quienes han tomado la iniciativa de intentar exprimirle unos mangos más al mercado de la Dreamcast sin calentarse demasiado y el resultado es un juego que podría haber estado interesante, pero que por falta de pilas por parte de los amigos de No Cliche difícilmente vaya a poder asomar la cabeza por encima del resto. Este simpático jueguito quiso ser, por decirlo de alguna forma, el hermano gemelo de Revolt, pero la gran diferencia es que Toy Racer está diseñado para jugar únicamente en modo Multiplayer, ya sea entre un máximo de 4 personas en la misma máquina o algunas más a través de Internet. Lo que quiero decir con esto es que a menos que tengamos alguien con quien jugarlo, el mejor lugar para meter este juego es junto a los títulos de la sección Recycle Bin, por la sencilla razón de que no tiene ningún tipo de opción para jugar contra la máquina, como cualquier otro juego medianamente bueno. De hecho, las únicas opciones para un sólo jugador son las prácticas y para lo único que nos pueden servir estos modos es para ver cómo son los circuitos y los power-ups que vamos agarrando, ya que ni siquiera podemos competir contra corredores controlados por la máquina, o sea, un embole de aquellos. Supongo que esto se debe a que los amigos de No Cliche estuvieron un tanto perezosos a la hora de intentar incluir algún modo interesante o alguna rutina de inteligencia artificial, o tal vez quisieron sacarse de encima lo más rápido posible este proyecto, debido a que gracias a Sega, la DC tiene los días contados... una lástima.



Compañía / Distribución: No Cliche / Sega
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade hecho a las apuradas



53%

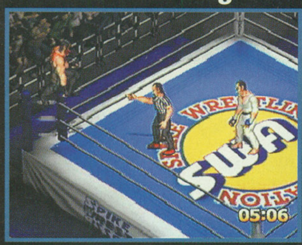
Lo Mejor: Los gráficos, se puede jugar en Internet

Lo Peor: No tiene opciones para un solo jugador

Similar a: Revolt



Fire Pro Wrestling D



Por Rodolfo "Fito" Laborde

Lo que en un principio simulaba ser otro título de lucha libre de ésos del montón, terminó siendo uno de los más adictivos que me tocó revisar desde mis comienzos en la redacción. Un editor para crear nuestros propios gladiadores, con su peso, su altura, su estilo de lucha, acompañado por una infinidad de opciones como ser el lugar del encuentro, las reglas, la duración del match y hasta el tipo de ring donde nos vamos a moler a golpes pueden ser cambiados a gusto y piaccere. Pero lo más destacable de todo esto es que Fire Pro Wrestling D incluye una cantidad inmensa de luchadores de diferentes (y reconocidas) asociaciones de los EE.UU. y Japón, incluyendo personalidades de la talla de Austin Texas. Es por esto que no me sorprendí demasiado cuando Maxi Peñalver comentó que este título estaba prácticamente agotado en Japón. El juego (¡pequeño detalle el que me estaba reservando!) está totalmente en japonés y si bien no es necesario tener conocimientos en este idioma a la hora de repartir sopapos, ayuda y mucho en lo que a opciones respecta. Los gráficos no aprovechan ni por casualidad las capacidades de la Dreamcast y a pesar de estar bastante desactualizados, su estilo simpaticón me hizo rememorar en un no sé qué a las épocas del Exciting Hour. El verdadero drama acá son las pésimas colisiones y los controles (re jodidos), que le quitan buena parte de la gracia al juego en cuestión. Yo me pregunto: ¿Dónde catzo fueron a parar los títulos de lucha libre en los que teníamos un botón para patadas, uno para las piñas y un tercer botón para cazar al otro de las mechas?



Compañía / Distribución: Spike / Jail
Dirección de Internet: www.spike.co.jp
Género: Lucha Libre





69%

Lo Mejor: La cantidad de luchadores. Las opciones

Lo Peor: Los controles y las colisiones son de terror

Similar a: Al resto de la línea Pro Wrestling

Monaco Grand Prix 2



Por Diego E. Vitorero

La anterior versión de este juego de monoplazas fue uno de los primeros títulos que aparecieron para la consola de Sega. A casi dos años de su primer lanzamiento, los muchachos vuelven por más; queriéndose llevar todos los honores.
Creo que de una forma u otra lo hicieron, trayéndonos uno de los mejores juegos de esta categoría en particular para la Dreamcast.
Cuenta con ocho modos de juego diferentes de carrera, 21 pilotos con distintos estilos de conducción e inteligencia artificial y 17 circuitos para demostrar lo mucho que podemos hacer frente al volante de un auto a más de 300 km/h.
Creo que no hay ningún punto en el juego que lo haga caer abruptamente. Quizás uno de los pocos es que no tiene muchos cambios en lo que a visuales y jugabilidad se refiere; haciendo que si tenemos el original pensemos antes de comprar éste.
Hay que tener en cuenta que Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 está orientado a ambos estilos de juego, el de la simulación y el arcade, según el modo que elijamos.
La Sega Dreamcast tiene en su haber excelentes juegos de autos, tanto arcades como simuladores, y creo que este nuevo juego de Ubisoft puede ser incluido en esa extensa lista.



Compañía / Distribución: Ubisoft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Carreras de autos




75%

Lo Mejor: Muchas variantes de juego

Lo Peor: Pocos cambios

Similar a: Al primer Monaco Grand Prix

Spider-Man

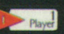


Por MaX FerZZoLa

Siendo un port casi idéntico al de PlayStation, con gráficos apenas retocados y llevados a alta resolución, este Spider-Man es solo una buena opción para aquellos poseedores de la moribunda máquina de Sega que no hayan podido jugar a la versión anterior. O sea, Spider-Man para Dreamcast no tiene nada nuevo, aunque sí tiene mucho que ofrecer: Todo lo bueno de la versión anterior. Es una lástima que no se hayan solucionado los problemas de cámara que tanto enredaban a nuestro amigo trepamuros. De todas maneras, Spider-Man es una muy buena compra para los fanáticos seguidores del cómic y de los buenos juegos de acción. El Hombre Araña puede hacer prácticamente todo lo que hace en la "vida real" y es increíble surcar los cielos gracias a nuestra spider web. Un digno juego de uno de los súper héroes más carismáticos del universo del cómic.
Resumiendo la historia: Spidey se ve acosado una vez más por la policía, por sus amigos súper héroes y por los mega súper villanos de siempre, todo por culpa de un maldito impostor que lo hace quedar como la mona. Spider-Man deberá encontrar al susodicho, esquivar a los policías y vérselas con los malos más malos de la serie. Imperdible la batalla contra Misterio y el jefe final, que es una especie de mutación entre Carnage y el Dr. Octopus. Lo dicho, un muy buen juego sólo recomendable para aquellos que no hayan tenido la oportunidad de jugar la versión anterior.



Compañía / Distribución: Treyarch Invention/ Activision
Dirección de Internet: www.activision.com
Género: Acción comiquera



70%

Lo Mejor: Es el mismo juego que salió para PSX

Lo Peor: Es el mismo juego que salió para PSX

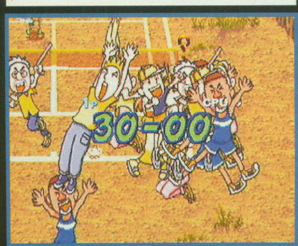
Igualito a: Spider-Man para PSX

Watto de Tennis



Por Rodolfo "Fito" Laborde

Seguramente, mientras ustedes estén leyendo este mini review, yo seguiré intentando dilucidar el significado de este inesperado y no menos incomprensible juego de tenis, que salió hará cuestión de días de los cuarteles de Capcom y que -supongo- será exclusivo para los japoneses, por el simple hecho de que no creo que a los chabones les dé la cara para ponerlo a la venta en otro lado. Pero no es sólo el título lo que me dejó completamente descolocado. ¿Qué necesidad tenía la gente de Capcom en hacer un jueguito tonto de este popular deporte cuando tenemos para la Dreamcast joyas como Virtua Tennis? Quizás lo hubiese entendido si los personajes fuesen los que hicieron de esta firma un grande de los videojuegos, pero no. Acá no verán ninguna Chun Li (aunque hay unas chinitas que tienen unos rodetes muy parecidos), ninguna Cammy, ni nada. En Watto de Tennis elijan un/ una tenista, cada uno con sus pros y sus contras, opten por una cancha y... ¡a jugar se ha dicho!
Uno de los problemas más llamativos es que cuando nos toca jugar en la mitad superior de la pantalla, el de abajo tiene amplias posibilidades de vencernos, aunque la tortilla se da vuelta cuando somos nosotros los que pasamos a jugar de la red para abajo. Aparte de este singular problemita, los gráficos son de cuarta, simpáticos, pero de cuarta. En fin, mi opinión es que este título jamás debería haber existido, por la simple razón de que hay cientos de juegos de tenis mejores y bocha aún peores. Recomendación: déjenlo pasar.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.co.jp
Género: Arcade de tenis



40%

Lo Mejor: De a dos puede ser más o menos divertido

Lo Peor: Que Capcom esté involucrado en esto

Similar a: Incontables arcaditos de tenis

Confidential Mission



Por MaX FerZZoLa

Siendo la gente de Hitmaker -Crazy Taxi y Virtua Cop- los responsables de esta joyita, no es extraño que Confidential Mission rebose calidad por los cuatro costados y esté muy inspirado en la serie Virtua Cop. El juego es un port directo de la versión arcade -que difícilmente podamos ver por acá- y, para que les quede claro de qué la va, es un Virtua Cop, con mucha más acción y onda espionaje.
Nuestra misión, bien a lo James Bond, es evitar que unos terroristas hagan cachitos el mundo. Los gráficos son nítidos, coloridos y detallados. Los sonidos, por su parte, son el perfecto agregado para la frenética acción con la que nos enfrentaremos. Uno de los mayores errores de este Confidential Mission es la duración del juego principal, sólo tres misiones -y no necesariamente largas-. El modo de entrenamiento tampoco es demasiado largo y para colmo es un poquito menos divertido -¡no es lo mismo disparar sobre personas que sobre cartelitos!-.
Un agregado interesante es la inclusión de mini misiones dentro de la misión principal, dependiendo de nuestro éxito en estas mini misiones, los caminos variarán de alguna manera u otra. Jugarlo con el Pad no es exactamente lo óptimo, pero si tenés una Light Gun y te gustan esta clase de juegos, éste es un título que no podés dejar pasar.



Compañía / Distribución: Hitmaker / Sega
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción



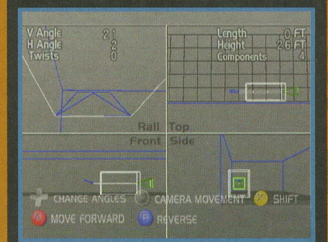
83%

Lo Mejor: Como juego del género la rompe

Lo Peor: Muy corto

Similar a: Virtua Cop

Coaster Works



Por MaX FerZZoLa

Bueno, a muchos la idea les puede copar. De hecho, cuando me enteré que en este juego podíamos armar nuestras propias montañas rusas, la cosa me empezó a gustar. Pero nunca me imaginé que eso iba a ser todo. El planteo Coaster Works es el siguiente: armar y testear, armar y testear... En una pantalla -muy poco atractiva- dividida en cuatro pantallitas más chiquitas -al estilo 3DStudio para los más entendidos- debemos armar una montaña rusa que se corresponda a unos parámetros que nos dan de antemano. La diseñamos, la probamos y si anda, pasamos a otro nivel, con otros parámetros. Los gráficos son tirando a mediocres y los sonidos a inexistentes. La diversión, como que brilla por su ausencia. La cosa puede resultar original, pero repetir una y otra vez las mismas cosas sin novedades en el frente, termina por aburrir. Para colmo, si te lográs entusiasmar con el juego, la cosa no dura mucho... sólo seis escenarios que se terminan así de rápido.
Pasaremos la mayor parte del juego en la pantalla de diseño (que es bastante fea) y con el tiempo nos embolamos de tanta mediocridad.
Coaster Works es sólo un juego recomendable para arquitectos y gente que se cope con estas cosas y no necesiten de valores agregados para divertirse. De todos modos, uno con ingenio encontrará este juego demasiado fácil. Yo, que apenas puedo hacer una casita con un mazo de naipes, lo pasé todo. Así que...



Compañía / Distribución: Bimboosoft/ Xicat Interactive
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Simulación-construcción



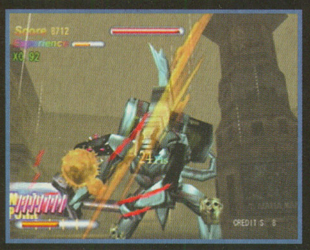
48%

Lo Mejor: Hacer montañas rusas

Lo Peor: Hacer montañas rusas, aburre

Similar a: Nada, che...

Death Crimson OX



Por Santiago Videla

Producido por una firma ponja que prácticamente no la conocen ni sus dueños, Death Crimson es una imitación de los títulos de la famosa serie House of the Dead de Sega, sólo que con una producción un poco más gasolera, que a pesar de algunos altibajos, entretiene. Este juego está ambientado en una especie de futuro con un aire muy medieval y a pesar de que parece intentar tener una historia algo más rebuscada que lo que se ve en estos arcades, el hecho de que esté escrita en garabatos orientales nos obliga a dejarla de lado para dedicarnos pura y exclusivamente a lo bueno, que es precisamente ametrallar a todo lo que se nos acerque. La dinámica de Death Crimson es idéntica a la de los House of the Dead y en este aspecto no se esperen nada nuevo porque se van a quedar con las ganas. Aquí todo es avanzar, reventar los bichos que nos salgan al cruce en cada sección (sin dañar a los civiles, por supuesto), matar al enemigo principal y seguir haciendo lo mismo hasta el final. Un detalle copado es que si de casualidad tienen las pistolas que se usaban con los House of the Dead, van a poder sacarles la tierra de encima, porque se pueden usar aquí. De gráficos, casi todo el juego tiene un parecido más que notable con los títulos hechos por Sega, sólo que la calidad de los modelos es un poquito más floja y las secuencias intermedias entre los distintos niveles son un asco. De todas formas, Death Crimson es un interesante arcade para tirotear hordas de bichos por un buen rato, así que si les gustaron los House of the Dead, traten de verlo.



Compañía / Distribución: Ecole
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade



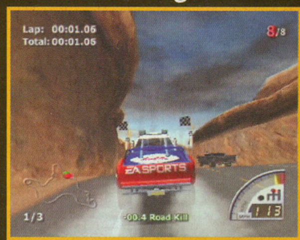
69%

Lo Mejor: Tiene mucha acción

Lo Peor: Algunos modelos, es corto

Similar a: House of the Dead 1 y 2

Rumble Racing



Por Diego E. Vitorero

Si alguno de ustedes alguna vez va a analizar juegos o cualquier otra cosa, quiero darles un consejo: traten, cuando les sea posible, de no dejarse llevar por las primeras impresiones que un juego pueda darles. Les digo esto por experiencia, porque en el caso de Rumble Racing me pasó que, ni bien lo puse en la consola y comencé a jugar, le dije a Ferzzola: "Este juego es una pizza", a lo que él contestó, "Mirá, a mí los arcaditos de autos me gustan y éste está bueno". Y así, queridos lectores, puede que Rumble Racing no tenga los mejores gráficos para sacarle el jugo a la consola negra de Sony, puede que no utilice las licencias de autos tan famosos como legendarios, pero hay algo que sí tiene, y de sobra. Esto es diversión. En RR, competimos en seis mundos con catorce pistas diferentes. Los trazados incluyen playas, montañas, ciudades y muchos más. Todas y cada una de las pistas tienen atajos para poder aventajar a nuestros oponentes, y cuentan con una serie de power-ups. Una de las ideas que implementa RR es que cuando saltamos por una rampa, podemos hacer que nuestro autito gire en el aire, lo cual aumenta nuestra velocidad por unos breves instantes; es una técnica muy utilizada para aventajar a los demás autos, inclusive cuando jugamos contra un amigo a pantalla dividida. A medida que ganen carreras, se irán habilitando más autos y pistas, pero muchos de los autos nuevos no son otra cosa que los mismos que tenemos en los niveles iniciales, pero actualizados en cuanto a su parte estética con tomas de aire y cosas como ésa. Ahora los dejo, que tengo algo pendiente con Ferzzola en Rumble Racing.



Compañía / Distribución: Electronic Arts
Dirección de Internet: playstation2.ea.com
Género: Arcade de autos



1 a 2 Jugadores

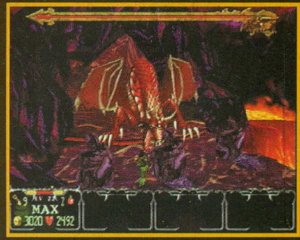
75%

Lo Mejor: Muy divertido y variado

Lo Peor: Gráficos muy simples

Similar a: POD Racer 2

Gauntlet: Dark Legacy



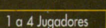
Por MaX FerZZoLa

Matá a una persona y serás un asesino. Matá a veinte y serás un monstruo. Matá a miles y serás un héroe. Mátalos a todos y serás un dios. Ese es el objetivo de todos los Gauntlet que salieron al mercado, ser un dios... o un héroe, en el peor de los casos. Y para ello, todos deben morir. Desde el primer título de la saga hasta este último, no han habido demasiados cambios. Un RPG con mucho de acción y algo de shooter que se vuelve más adictivo a cada pantalla. Totalmente descerebrado y sin demasiado sustento más que matar y salvar al universo, sin lugar a dudas, Dark Legacy es la mejor entrega de Gauntlet de los últimos tiempos. Aunque algo ha cambiado, los niveles son menos lineales que nunca, hay muchos más puzzles ingenuos a sortear y hasta un par de golpes especiales. La ecuación Gauntlet es simple: o lo amás o lo odiás. Algunos encuentran en este simplismo todo lo necesario para divertirse, algunos lo encuentran tan chato que se aburren. Pero allí hay 60 niveles, con gordas de final de mundo, con centenares de bichos por pantalla que deben morir, magia, espadas, gloria y varios personajes a elegir: Arquero, caballero, guerrero, bufón, valkiria y hechicero, entre otros que permanecen ocultos. Matá lo que se te cruce, subí de nivel hasta convertirte en un dios, salvá al universo y gozá en la tarea. Y, si tenés amigos guerreros, unite en un grupo de cuatro para encarar juntos la tarea. Mucho más divertido, sí, pero mucho más liado también. Si te gustaron las anteriores entregas, éste no te va a defraudar.



Compañía / Distribución: Midway / Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: RPG de acción





1 a 4 Jugadores

69%

Lo Mejor: Más de lo mismo, pero mucho mejor

Lo Peor: Si no te gusta la saga, ni lo pienses

Similar a: Toda la saga Gauntlet

4x4 Evolution



Por Diego E. Vitorero

El nuevo juego de Terminal Reality, en conjunto con GodGames, cuenta con más de 70 licencias de las marcas más significativas en el mundo de las 4x4. Algunas de ellas son Dodge -con sus increíbles Dakota y RAM- Ford y Toyota, entre otras. Tiene varios modos de juego, pero el que más me atrapó, fue el Career Mode. En este modo, comenzamos con unos de U$S 30.000 dolarotes, los cuales nos sirven para comprar nuestra primer camioneta y algunas partes para mejorarla; creo que no está nada mal comenzar con una Pathfinder. El Career Mode está dividido en dos partes, la serie y los eventos especiales. En la serie, nuestra principal misión, es correr en circuitos de todo tipo y en terrenos amplios. Una vez que hayan terminado todos los circuitos, podrán pasar a los eventos especiales; estos eventos nos son otra cosa que carreras en las que se nos piden ciertos requerimientos mínimos, como cilindrada, potencia del motor y una serie de mejoras para que podamos competir. Cabe destacar que el juego no es tanto un simulador, sino que está orientado hacia un estilo más arcade y seguramente más divertido. Hubo algo que no me gustó de 4x4 Evolution, la parte gráfica. Creo que a esta altura, está demostrado que la PS2 tiene potencia, ¡y vaya si la tiene! pero este juego no la aprovecha en todo su esplendor. Esto se nota en algunas de las texturas que usa, están en baja resolución y en el modelo en general de los vehículos, que no es muy bueno que digamos. Fuera de eso, es una muy buena compra para los amantes de los todo terreno.



Compañía / Distribución: GodGames / Terminal Reality
Dirección de Internet: www.godgames.com
Género: Carreras 4x4

1 a 2 Jugadores

75%

Lo Mejor: El Career Mode

Lo Peor: Algunas cosas en la parte gráfica

Similar a: Es el único de este tipo para la consola

Crazy Taxi



Por Santiago Videla

Después de haber dejado en banda a medio planeta con la Dreamcast, los macanudos amigos de Sega están tratando de hacer borrón y cuenta nueva y aquí tenemos su primer título para una consola de la competencia.
Crazy Taxi fue el elegido para dar el primer paso en este intento por recuperar algo del prestigio que alguna vez Sega supo tener y de la mano de Acclaim, esta conversión llegó al terreno de la PS2 en tiempo récord. Como se podrán imaginar, esta versión resultó ser idéntica a la de Dreamcast (lo que ya de por sí es bueno) y por lo que pude ver, se nota que la gente de Acclaim se tomó la molestia de adaptarlo lo suficientemente bien como para que no se pegue las crueles tironeadas que son moneda corriente en la mayoría de las conversiones hechas a las apuradas, muy especialmente en Play 2. Salvo por las lógicas diferencias en los menúes de configuración de los controles, y que ahora también tenemos una opción para controlar la vibración del pad, el resto es lo mismo. Todos los modos de juego tradicionales y especiales que se veían en Dreamcast, junto con los conocidos temas interpretados por la banda Offspring están presentes aquí, con el mismo nivel de dificultad (que en algunos casos se torna desesperantemente complicado), así que paciencia. Los gráficos también son un calco de la versión que salió tiempo atrás en DC y a pesar de la mayor potencia de la PS2 no van a ver ninguna mejora en este punto. En pocas palabras, en PS2 Crazy Taxi sigue siendo tan bueno como en sus otras versiones, lo que lo convierte en una muy buena opción para los fanáticos del género.



Compañía / Distribución: Sega / Acclaim
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Arcade

1 Jugador

79%

Lo Mejor: Es muy original y entretenido

Lo Peor: No tiene demasiada variedad

Similar a: Nada

Warriors of Might and Magic



Por Santiago Videla

Después de una versión para PlayStation, más que decepcionante, esta nueva producción de los padres de los tristemente célebres Army Men acaba de asomar la cabeza en el mundo de la PS2 y aunque son muchas las mejoras que se ven con respecto a su gemelo en Play, es más que evidente que para 3DO la PS2 todavía tiene muchos secretos. Esta nueva versión de Warriors of Might and Magic es bastante diferente a la original desde un principio, ya que hasta los escenarios y los enemigos son diferentes, aprovechando que la máquina se banca algo más elaborado que lo que vimos anteriormente. El juego en sí está bastante más pulido que su primera versión y su estructura es un poco más interesante, ya que ahora la acción no es tan lineal. Igualmente y a pesar de que los cambios han sido muchos, el resultado fue casi el mismo... una gran momia. No sé si es que en 3DO se conforman con hacer juegos de medio pelo con lo mínimo como para que venda o es que la tecnología que manejan no les da para más. Lo cierto es que por más difícil que sea desarrollar un proyecto de éstos para PS2, sacar un juego así es algo vergonzoso. Gráficamente, Warriors of Might and Magic es de lo más flojo que he visto en esta consola y a nivel diseño deja mucho que desear. Los escenarios están plagados de texturas mediocres y combinaciones de colores que no pegan ni a ganchos y hacen doler los ojos, pero lo más grave es que las tironeadas que el juego se pega a cada rato son legendariamente molestas. La acción, por su parte, es de lo más densa y gracias a la inexistente inteligencia de los enemigos, las peleas son un castigo... ¿hace falta decir algo más?



Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com
Género: Aventura de acción soporífera

1 Jugador

46%

Lo Mejor: Algunos gráficos, por decir algo

Lo Peor: Es un bodrio y se mega arrastra

Similar a: Cualquier juego berreta visto desde esta perspectiva

ESPN MLS Extra Time



Por Diego E. Vitorero

Después de haber tenido en mis manos la obra cumbre de Konami para PS2, creí que pocos juegos iban a merecer un puntaje mayor de 80. Bueno, en realidad no es de extrañarse que este nuevo juego del líder mundial en deportes tenga más de ochenta puntos, ya que está programado a partir de Winning Eleven. ESPN MLS Extra Time fue concebido para venderse en el mercado americano, ya que justamente lleva como título a la liga de soccer de ese país, la MLS o Major League Soccer. El juego cuenta con todos los equipos de la MLS, más dos equipos formados por las estrellas más destacadas, más 53 equipos internacionales, más doce estadios rendereados a partir de los verdaderos, más una banda de modos de juego, más los comentarios de Luis Omar Tapia, más una jugabilidad prácticamente igual a la de su par nipón, más... eh..., más... eh...; bueno, muchas cosas. Una de las pocas cosas que puedo criticar, es que no se respetó las aptitudes físicas y técnicas de cada país. ¿Vieron cuando seleccionan algún equipo, que aparecen varias barritas que nos muestran el nivel de ataque, defensa, velocidad y todo ese tipo de cosas? En este juego, EE.UU. tiene mejores aptitudes que Argentina y Brasil, por ejemplo; cosa que todos sabemos que no es así. No crean que tiene la misma jugabilidad y realismo que WE, pero se acerca mucho al clásico que ya todos conocemos. Si no les cabe mucho Winning Eleven, pueden probar con este juego que licencia la ESPN o, en su defecto, con ISS Pro Evolution 2.



Compañía / Distribución: Konami / ESPN
Dirección de Internet: www.espnthegames.com
Género: Fútbol

1 a 4 Jugadores — **83%**

Lo Mejor: Jugabilidad

Lo Peor: El status de algunos países no es el verdadero

Similar a: Winning Eleven 5 o ISS 2 para PS2

Battle Gear 2



Por Diego E. Vitorero

Después del éxito del primer Battle Gear en los salones de videojuegos, una segunda parte era casi algo obligatorio. Battle Gear 2 hace su presentación para los arcades de los fichines -todavía no lo ví en ningún local- y para la nueva consola de Sony. ¿Por qué será que a más de un año de su lanzamiento, todavía le sigo diciendo "nueva" a la PS2?

La nueva versión del juego de Taito está pura y exclusivamente orientado al estilo de juego arcade; a diferencia de otros juegos de autos. No esperen encontrar una simulación tipo Gran Turismo 3, o Tokyo Xtreme Racer Zero; varía mucho la temática de juego con respecto a los productos antes mencionados. Una de las pequeñas novedades que trae, es que podemos conectar dos consolas a través del cable i.link, el cual nos permite jugar en dos televisores con las copias respectivas del juego; creo que esto, mientras esté dentro de sus posibilidades, es una excelente alternativa para no usar la molesta pantalla dividida. Puede que Battle Gear 2 sea más divertido y adictivo que otros juegos de autos, ya que el tipo de juego al que está orientado el arcade así lo demuestra. Además, no tiene grandes complicaciones a la hora de manejar, ya que es fácil tomarle la mano a los controles.

Lamentablemente, como casi cualquier juego de autos para las consolas de hoy en día, Battle Gear 2 no tiene nivel de daño visual en la carrocería. Fuera de lo antes descripto, creo que es uno de los mejores juegos de autos para PS2 que podemos encontrar.



Compañía / Distribución: Taito
Dirección de Internet: www.taito.co.jp
Género: Arcade de autos

1 a 2 Jugadores — **79%**

Lo Mejor: Entretenido y adictivo

Lo Peor: Los autos no se dañan

Similar a: Nada para la consola

Cool Boarders 2001



Por Diego E. Vitorero

Descender por las pistas es sencillo, y a la vez peligroso. En poco tiempo llegaremos a controlar los movimientos básicos del corredor, pero para realizar las impresionantes acrobacias que son capaces de conseguir los personajes, nos hará falta mucha práctica y habilidad. El elevado número de pistas, tablas y esquiadores nos darán diversión para rato, además de los diferentes modos de juego, que son de lo más variados y entretenidos. Algo que me impresionó fue que los escenarios, si bien no tienen los mega gráficos, están muy bien detallados y no por eso el juego sufre de pérdidas de velocidad. Por desgracia me desconcertó el tema de que hay pistas, dependiendo del modo de juego que elijamos, que son bastante confusas. Esto puede frustrar un poco, por el simple hecho de que algunas además de confusas son largas y si no cumplimos con los objetivos, tendremos que hacer tooodo de nuevo. Esta primera entrega para la consola negra de Sony me sorprendió más de lo que esperaba. Por lo tanto creo que se puede considerar un juego nuevo, con novedades que justifiquen su compra. Además, la próxima aparición de THPS 3, hacen que este tipo de juegos sean cada vez más comunes, no sólo para esta plataforma, sino también para las demás. Creo que este capítulo de Cool Boarders 2001 podría ser una buena opción para adentrarte en el mundo de los deportes extremos, por lo menos hasta que salga la nueva gama de juegos de Activision O2.





Compañía / Distribución: Sony
Dirección de Internet: www.scea.com
Género: Snowboarding

1 a 2 Jugadores — **75%**

Lo Mejor: Muy variado y entretenido

Lo Peor: Algunas pistas son muy confusas

Similar a: A cualquiera de los CB para PSX

C-12: Final Resistance

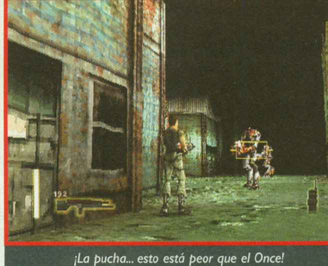
Por Rodolfo "Fito" Laborde

La Tierra, invadida. La raza humana, casi aniquilada. Los sobrevivientes, mutados por la radiación o descerebrados por el enemigo. Los que quedan en pie y en condiciones de ofrecer resistencia son contados y superados por mucho en número. Es por eso que ante tan desesperada situación el teniente Vaughan -uno de los mejores soldados de la resistencia- que por lo visto no tenía en sus planes laburar como modelo, se presta para una cruenta operación con la que se espera complicarle (al menos un poquito) las cosas a los malditos extraterrestres. La misma termina siendo un completo éxito, siempre y cuando no se tenga en cuenta la pérdida total de un ojo y una horrenda cicatriz negra en pleno rostro a modo de souvenir. Así es como Vaughan, ahora parte humano, parte cibernético, deberá sortear todo un camino repleto de obstáculos, algún que otro puzzle medio lelo y muchos enemigos dispuestos a todo para que el personaje principal de C-12 muerda el polvo.

Ese es el comienzo de una historia con una ambientación muy oscura y post-apocalíptica, digna de la tercera parte de Terminator, en la que tendremos que conducir a nuestro hombre por toda una serie de misiones en las que habrá que darle un muy buen uso a las armas que vayamos juntando, los escudos, que nos sirven a modo de armadura, y al ojo que nos encajaron como regalo. A grandes rasgos, el juego presenta un lineamiento muy similar al de clásicos como Tomb Raider, en donde tendremos que mover cajas para trepar y pasar a zonas de difícil acceso, activar algunas palancas que se encuentran perdidas en una punta del nivel... sólo para volver al otro extremo, en donde nos espera un subte



¡Corré, que éstos nos morfan... !



¡La pucha... esto está peor que el Once!



Me parece que le erré al camino...



Invasores, Go Home!



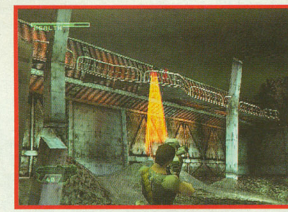
en funcionamiento o una puerta abierta.

Cabe destacar lo bien lograda que está la ambientación: una inmensa ciudad completamente a oscuras, con enormes edificios en ruinas, rodeados por vehículos en llamas, todo acompañado por sonidos de ultratumba, que se vuelven frenéticos cuando nos topamos con alguno de los engendros invasores.

Vaughan, el hermano perdido de Dan

Creo que no hace falta dar muchos más datos (ni seguir tirando pálidas) para que se vayan haciendo una idea de cómo viene la mano en este C-12: Final Resistance. Atrás quedó la simpatía y el carisma del muerto revivido más gracioso de la historia de los videojuegos. Para los que todavía no hayan caído, estoy haciendo alusión a Dan Fortesque, el héroe de Medievil y Medievil II, dos que realmente la rompieron en la PS. Los responsables de estos exitosos títulos son los mismos que ahora nos traen esta nueva entrega y, una vez más, los chicos de Sony Europe vuelven con todo... o casi todo. Buenos gráficos, sonido adecuado y un nivel de dificultad tirando a facilón hacen que la experiencia de jugar a C-12 sea agradable, a no ser por un detalle molesto y que nos sorprende que la gente de Sony haya pasado por alto. Pasa que tenemos dos cámaras: una en tercera y otra en primera persona. El problema es que si usamos esta última, una vez que volvamos a ver a Vaughan notaremos que el señor se quedó mirando para cualquier lado, menos para el lugar al que apuntaba en un principio. Es un detalle, sí, pero ese pequeñísimo, ese casi irrisorio detalle implica desorientarnos e incluso perdernos cada dos por tres y, en muchos casos, perder tanto tiempo en volver a colocarnos en posición que nuestros enemigos (sobre todo los de los últimos niveles) terminan haciéndose la "fiesta loca" con nosotros, no sé si me explico.

En pocas palabras, C-12 podría haber sido uno de los últimos grandes en la Play pero terminó quedándose en el camino. Así y todo, el juego es realmente bueno, no tanto como para considerarlo un juego excelente, pero sí lo suficiente como para darle una oportunidad.





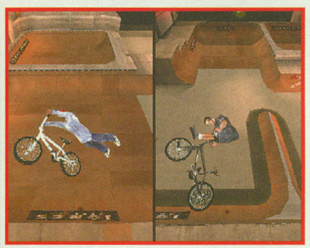
Mat Hoffman's Pro BMX

Por Diego Eduardo Vitorero

Antes de pensar cómo encarar este Final Test, tuve que pensar muy bien entre dos opciones. Comparar o no a Mat Hoffman's Pro BMX con Tony Hawk´s Pro Skater. Después de pensarlo mucho, decidí que en algunos aspectos es justa una comparación, y en otras no.

Mat Hoffman's viene a ser algo así como el primer THPS -de hecho, fue desarrollado con el mismo programa con el que fue hecho éste último- pero con una pequeña lavada de cara.

Algo que creo deben saber, es que no esperen encontrar en MHBMX el nexo entre THPS 2 y el 3; tómenlo como un juego nuevo y sin las esperanzas de que sea igual o mejor que THPS.





Mat haciendo de las suyas.

¿Un THPS 1fi?

Bueno, ahora les voy a dar la receta para que sepan cómo se hace un Mat Hoffman's Pro BMX a la Next Level. Tomen nota:

Tomemos al original Tony Hawk's Pro Skater y cambiemos las cintas de video por tapas de revistas. Ahora tomemos a skateboarders, y cambiémoslos por bikers, toquemos algo en la física por el simple hecho de que en uno estamos arriba de una tabla y en otro sobre una bicicleta, agreguemos las pruebas manuales de THPS2, y dejemos el mismo sistema para hacer las pruebas. Una vez que tengamos todo esto mezclado, mandemos a hacer millones de réplicas. Cuando tengan la suya en mano, abran la tapita de la consola, metan el CD, cierren la tapa y prendan la consola. ¡Sí, mis queridos amigos! En menos de un minuto tendrán listo su Mat Hoffman's Pro BMX para jugar.



Los saltos son parte del espectáculo.

Quizás suene gracioso, quizás no. Pero es así.

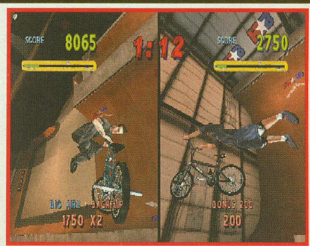
Además, hay que tener en cuenta que no se puede personalizar a los personajes ni tampoco crear los propios, tal como pudimos comprobar en THPS2.

Pero a su vez, tiene un editor de pistas. ¿Adivinan de dónde viene la idea? Bingo, de THPS2. Por eso digo que parece un THPS 1fi. Es un juego que está entre medio de ambos, pero esto no quiere decir que sea mejor que el uno pero peor que el dos, sino que es una mezcla con cosas de ambos.

Siguiendo con lo del editor, es exactamente el mismo que pudimos ver en THPS 2. Trae los mismos elementos para ponerle al trazado que queramos armar y también tiene parques pre-armados para cargarlos y ponernos a practicar antes de las competencias.

Para quienes no lo saben, el modo principal es el "career mode". En este modo, tendremos que ir avanzando por los niveles del juego y al mismo tiempo aprendiendo y mejorando nuestras aptitudes y el equipamiento de las bicis. En los niveles tendremos como misión -a menos que se trate de una competencia por puntos contra otros- juntar una cantidad de letras para formar un palabra. ¿No les resulta familiar esto? Si antes teníamos que formar la palabra "skate", ahora tenemos que formar la palabra "trick", también tenemos que romper algún objeto del escenario que se repita y, por qué no, hacer una cierta cantidad de puntos. En definitiva, nada que no hayamos hecho antes.



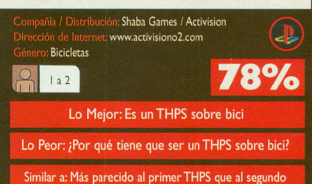




¡A volar se ha dicho!

Si me preguntan con cuál me quedo, mi respuesta es simple y concreta; con cualquiera de los dos THPS. ¿El motivo? Prefiero andar en skate antes que en bici -siempre hablando de juegos- y cualquiera de los dos THPS, por lo menos para mí, revolucionaron un género tan trillado como éste. Aportaron lo suyo, y si juegan a Mat Hoffman's Pro BMX, todo lo que podamos hacer les va a sonar como a un "Déjà Vu".





Compañía / Distribución: Shaba Games / Activision
Dirección de Internet: www.activisiono2.com
Género: Bicicletas
1 a 2
78%

Lo Mejor: Es un THPS sobre bici

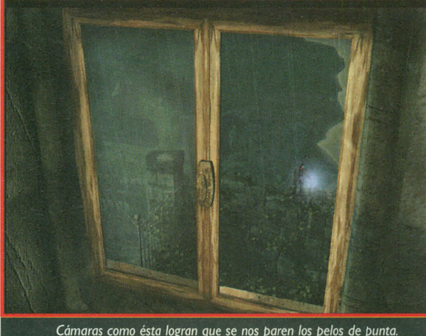
Lo Peor: ¿Por qué tiene que ser un THPS sobre bici?

Similar a: Más parecido al primer THPS que al segundo

Alone in the Dark: The New Nightmare



Nadie dijo que estar solo en la oscuridad fuese aburrido.



Cámaras como ésta logran que se nos paren los pelos de punta.

Por MaX FerZZoLa



El género que hoy todos conocemos por Survival Horror tiene unas raíces bastante problemáticas. Si bien el creador del susodicho género fue Alone in the Dark y Resident Evil no inventó nada, sin la intervención de este último el Survival no sería lo que es hoy en día. Resident Evil le debe mucho al viejo Alone in the Dark (ver cuadro aparte) pero la cuarta parte de la saga de este viejo clásico, Alone in the Dark: The New Nightmare, le debe mucho a toda la serie Resident Evil. Nadie puede culpar a ninguno de los clásicos -Resident Evil o Alone in the Dark I- de robar nada de nadie, ya que ambos se complementan entre sí. Así, Alone in the Dark: The New Nightmare siguió la evolución marcada por la saga de Capcom y le agregó unos pocos elementos propios. ¿Serán suficientes?

¡No te quedés a oscuras!

Cuando la luz de tus neuronas ya no iluminen al camino hacia la victoria suprema, no te quedés solo en la oscuridad y hacéte con la Next Level Extra del mes de junio, que además de estar totalmente renovada, va a traer la guía de este escalofriante juego. ¡Porque con Next Level no tenés que preocuparte de los niveles de dificultad!

H. P. Lovecraft en la nueva era digital

Ningún juego del género puede lucirse sin una buena historia de fondo. Y la saga Alone in the Dark siempre ha sobresalido por estar muy inspirada en la mitología Lovecraftiana. Lovecraft es un genio del horror y Darkworks -empresa que desarrolló el juego- pudo plasmar muy eficientemente el mundo de pesadillas del difunto maestro del terror. En The New Nightmare, Carnby vuelve a las andadas -un tanto rejuvenecido- pero no es el único que debe estar solo en la oscuridad. Celine Cedrac se une al horror ciego y cada uno presenta una historia diferente. Edward va a Shadow Island para averiguar la verdad detrás del impune asesinato de su amigo, Fiske. Por su parte, Celine -que es arqueóloga- iba a estudiar unas extrañas tablillas encontradas en aquellos páramos olvidados por Dios. Lo que ninguno de los dos podía adivinar, era que el avión que los transportaba se estrellaría tempestuosamente y que la isla estuviese llena de desagradables alimañas del mal. De ahí en adelante, cada personaje vivirá su propia aventura y cada uno desentrañará las verdades escondidas que tanto buscan. Lo mejor de esta entrega de Alone in the Dark es que son dos juegos en uno, ya que tanto Edward como Celine van por distintos caminos. Y el trabajo de Celine será más investigativo, mientras que el de Edward será más violento y con mucha sangre y combates. Pero ninguno está a salvo de los peligros que se esconden en la oscuridad y más allá de





Corrían tiempos de oscuridad...

¿Pensaban que el primer Resident Evil había inventado la pólvora? No, para nada. El Survival Horror no comenzó con la saga de Capcom, sino a principios de la década del 90 con un juego llamado Alone in the Dark. El juego era muy precario, pero el espíritu estaba presente. Escenarios en 3D, personajes modelados con polígonos, bichos feos por todos lados, muchos puzzles y una historia de espanto inspirada en el mundo de Howard Phillips Lovecraft. En este primer juego -que tuvo dos continuaciones, más esta última- Edward Carnby debía develar el misterio de la mansión Derceto.

Pero había también una protagonista llamada Emily, sobrina de aquel que había una vez habitado en la mansión. Ambas aventuras eran iguales, pero la presencia femenina en los videojuegos ya se empezaba a sentir.



¿Los años se hacen notar?

Al parecer, nuestro amigo Carnby encontró la piedra elemental y se tomó todas las vitaminas que encontró. Se hizo un lifting y una lipoaspiración y quedó guapetón, guapetón, el guacho.







Una muestra del sistema de iluminación en tiempo real.

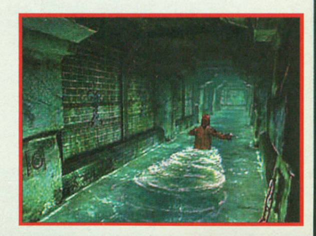
que se encuentren separados, podrán comunicarse -y ayudarse- con la ayuda de un Walkie Talkie. Este aparatito ayuda a las FMV a la hora de contar la historia y la cosa se vuelve más variada e interesante.

Iluminando los recónditos pasajes de la mente

El engine gráfico bajo el que funciona este título es excepcional. Iluminación en tiempo real y sombras que esconden horrores. Para que se entienda, las luces no van a ser simples dibujos en el background, sino luces que iluminan posta. Por eso, cuando prendemos nuestra linterna, podemos iluminar sectores del escenario que están ocultos bajo las sombras. Parece simple, pero no lo es y el clima que genera es terriblemente escalofriante. Otra cosa muy copada, que aprovecha las virtudes del engine, es que algunos monstruos reaccionarán a la luz de una manera u otra y nunca sabemos qué va a hacer el bicho cuando lo apuntamos con la linterna o prendemos las luces. La linterna también nos sirve para encontrar los ítems necesarios para avanzar en la historia. Los gráficos de los personajes están muy bien diseñados, pero la Play ya está mostrando los añitos. Lo que no gustó para nada fue el diseño de los monstruos, son bastante sonsos, no dan demasiado miedo y -de un Alone in the Dark- se esperaba muuucho más. El apartado sonoro es lo peorcito del juego, los sonidos ambientales son geniales pero los tiros, los pasos, las puertas que se abren y todo eso, son francamente mediocres. Ahora, lo que es genial es la música... yeah! En los momentos menos pensados se nos sorprende con una melodía estridente metalera y marchosa que acompaña muy bien al clima. En esta versión hay también algunos problemas -casi nimios- en las colisiones, pero sólo molestarán al más exigente.



Básicamente, Alone in the Dark: The New Nightmare es más una continuación de la saga Resident Evil que de aquella que alguna vez nos estremeció desde nuestras PC. Resident Evil logró reinventar y modernizar un género, mientras que la nueva versión de Alone in the Dark apenas agrega unos elementos propios a la mezcla. Esto no desmerece ni por un segundo los méritos de The New Nightmare -que los tiene- pero de tal título nos hubiese gustado ver un poco más de innovación; más en un terreno tan viciado de Survival Horror como es el de las consolas. Seguramente, los usuarios de PC disfrutarán mucho más este juego que nosotros, que ya estamos re chapados en esto de matar bichos mutantes. No me malinterpreten, Alone in the Dark: The New Nightmare es un juego excelente, que encantará tanto a los fanáticos del género como a los nuevos por igual, pero esperábamos la nueva generación del Survival y nos encontramos con otro muy buen clon de Resident Evil.



Compañía / Distribución: Darkworks/ Infogrames
Dirección de Internet: www.aloneinthedark.com
Género: Survival Horror





1

89%

Lo Mejor: El sistema de iluminación

Lo Peor: Los diseños de los monstruos y los sonidos

Similar a: Resident Evil, Silent Hill, etc, etc

Worms World Party

Por Diego E. Vitorero

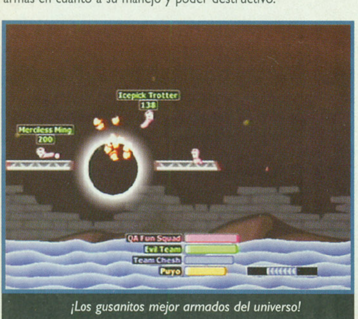
La saga Worms ya lleva unos cuantos años para los usuarios de PC. Sus comienzos fueron excelentes, justamente por tratarse de un juego que, de una manera u otra, revolucionaría al género.

Voy a explicar un poco en qué consiste el juego y por qué es tan adictivo y entretenido.

En WWP, como en cualquiera de la saga, tenemos que manejar a un grupo de gusanos, de a uno y por turnos, para vencer al o los equipos contrarios; esto cuando jugamos en multiplayer contra la máquina.

Tenemos otras opciones a la hora de jugar, ya que no solamente se puede jugar en multiplayer contra la máquina.

También podemos jugar una de las tantas misiones, en las cuales tenemos un cierto objetivo a cumplir. Otro caso es cuando hacemos el training, en el que se nos enseña todos y cada uno de los secretos de las armas en cuanto a su manejo y poder destructivo.



¡Los gusanitos mejor armados del universo!

Y ya que toqué el tema de las armas, cabe destacar que en WWP hay algo así como 50 armas diferentes para utilizar. No se crean que las armas son comunes; claro que hay armas clásicas, pero lo divertido es usar otro tipo de armas.

Alguna de ellas son sumamente originales. Este es el caso de las ovejas, con sus variantes entre la oveja voladora, la súper oveja, el lanza-ovejas o la lluvia de ovejas. Tenemos también un bombardeo de alfombras, una estatua con forma de burro que arrasa con todo





¡Gusano al agua!

lo que tenga debajo, un jarrón explosivo, vacas detonantes y una serie de armas especiales que salen de las típicas.

Como en todo juego, hay una que es la más poderosa de todas. Este es el caso del Armagedon, un arma que, cuando la activamos, hace caer una lluvia de bombas desde el cielo que dura un tiempo considerable y que destruye prácticamente todo; no queda nada sano dentro del mapa.

Luego, las armas comunes pueden ser algunas como escopeta, bazooka, dinamita, granadas de mano, morteros o misiles teledirigidos. Para movernos por el escenario, casi siempre tendremos que hacer uso y abuso de la cuerda ninja, la cual se arroja contra las paredes y está en nosotros la habilidad que tengamos para balancearnos con la cuerda y recorrer el escenario. Tengan en cuenta que el uso de la cuerda es prácticamente el 50% del juego, es importantísima a la hora de hacer una partida en multiplayer.

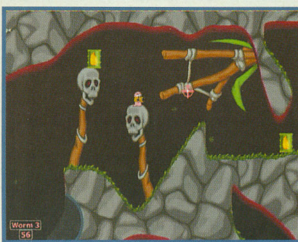
La inteligencia artificial de nuestro adversarios tiene varios niveles de dificultad. Esto quiere decir que al principio les ganaremos fácilmente a nuestros gusanos oponentes, pero a medida que vayamos escalando posiciones, nos embocarán cada tiro que en la vida pensaron que les pegaría.

Por fortuna, los gusanos que maneja la máquina no "saben" manejar la cuerdita ninja, por ende sólo están limitados a caminar y a saltar para esconderse o ubicarse mejor para dispararnos.

Además, los gusanos hacen comentarios graciosos y pueden hacerlos en decenas de idiomas.

La parte gráfica de WWP es otros de los puntos destacables del juego. Está todo hecho en 2D, pero de una calidad tan buena que no hace falta más. Los mapas, a su vez, pueden ser desde montañas, cavernas, terrenos planos o hasta dibujos con motivos de animales o juguetes.

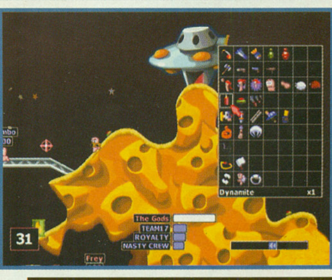
Lamentablemente, dado que es una consola y no una PC, y que al televisor no se le puede variar su resolución, en WWP veremos todo grande. Es algo así como si jugáramos en un monitor de 17 pulgadas

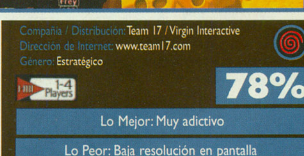


pero en 640 x 480 de resolución. El tema con todo esto de la resolución es que molesta un poco, ya que no nos deja ver bien el mapa y tendremos que comenzar a hacer scroll para ver qué hay más allá de nuestras narices.

Worms World Party es muy divertido y variado, condiciones que lo hacen adictivo al mango. Y si tenemos en cuenta que podemos jugar por Internet, tenemos opciones de juego para rato.







Compañía / Distribución: Team 17 / Virgin Interactive
Dirección de Internet: www.team17.com
Género: Estratégico

1-4 Players

78%

Lo Mejor: Muy adictivo

Lo Peor: Baja resolución en pantalla

Similar a: Todas sus versiones anteriores

The Adventures of Cookie & Cream

Por MaX FerZZoLa



Un paseo original.

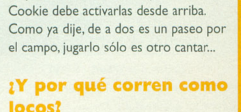
Nuevo, todo nuevo. ¡Esto era lo que queríamos! Originalidad, buen humor, jugabilidad y diversión. The Adventures of Cookie & Cream es completamente diferente a todo lo visto hasta hoy y no hay género ni etiqueta que lo defina. Cookie & Cream, para los amigos, es un juego concebido para jugar en Multiplayer y con gente buena onda -y que la tengan muy clara en esto de los videojuegos-, pero que también es posible jugarlo en solitario. Pero esto último es la hecatombe de lo imposible. El planteo de esta producción de From Software es el siguiente: una carrera contra el reloj, dos personajes a pantalla dividida -cada uno por su pista- que se deben ayudar mutuamente para avanzar. Por ejemplo, en la pista de Cookie una puerta cierra el camino y, para abrirla, Cream -desde su pista- deberá empujar una palanca o saltar sobre algún botón. Ambas pistas están llenas de obstáculos -algunos más complicados que otros- y tanto Cookie como Cream deberán cooperar para llegar juntos a la línea de llegada. También habrá muchos enemigos o plataformas sobre las que saltar. Y si un bicho nos muerde o caemos a un precipicio, el tiempo se verá terriblemente reducido.

¡Traé a tus amigos!

Jugarlo de a dos resulta una experiencia memorable ya que cada jugador controla un personaje y la diversión está asegurada -así como algún que otro insulto del tipo "¡Taradoooo, abrí la puerta!"-. Jugarlo de a cuatro es también muy divertido, pero un poco engorroso, ya que dos personas controlan un sólo personaje y los insultos se multiplican. Pero jugarlo solo, mis amigos, eso sí que es todo un reto. Desde un sólo pad controlamos a los dos personajes y nos vamos a quedar vizcos, locos y frenéticos por la dificultad que eso representa. En los primeros niveles está todo bien, pero a medida que aumenta la dificultad aumenta el desquicie. Y, aunque parezca mentira, lo más loco de todo son los jefes que custodian los finales de nivel. Ahí hay que ser coordinados sí o sí, porque las gordas no nos dan tutía. En el primer jefe, para citar un ejemplo, estamos con Cream en una especie de arena mientras Cookie lo ve todo desde arriba. Cream deberá sobrevivir al gigantón de piedra hasta unas trampas, mientras Cookie debe activarlas desde arriba. Como ya dije, de a dos es un paseo por el campo, jugarlo sólo es otro cantar...



Uno de los mega jefes re grossos.



¿Y por qué corren como locos?

La historia es medio pavota y es lo que menos importa. Pero al parecer, estos simpáticos animalejos estilo caricatura, siempre festejaban una fiesta en honor a la luna. Este año, la luna desapareció y no va a haber fiesta. Y tanto Cookie como Cream deberán recorrer todo el mundo en su búsqueda. Aunque la historia es media gansa y los gráficos tirando a infantiles, The Adventures of Cookie & Cream está lejos de ser un producto infantil. Tanto el apartado gráfico como el sonoro son impecables y logran el cometido para el cual fueron creados; en especial los sonidos y la música, que resultan tan frenéticos y curiosos que lastiman.

Para completar, el modo Versus es tan diferente al juego principal como divertido. En él, Cookie y Cream se las tienen que dar con todo lo que encuentren y agarrar la mayor cantidad de estrellas posibles antes de llegar a la meta. Pero acá nada de cooperación, acá mientras más malo seas con tu compañero, más ganás.

Lo dicho, un juego original y complejo por donde se lo mire. Jugarlo de a uno es una pesadilla muy copante, pero el verdadero atractivo se encuentra al jugarlo con amigos.



Una trampa que podría intimidar a cualquiera...



El infaltable mundo helado. Resbaloso, resbaloso.



Compañía / Distribución: From Software / Agetec
Dirección de Internet: www.agetec.com
Género: Carreras cooperativas mega divertidas

1 a 8 Jugadores

87%

Lo Mejor: Originalidad y diversión a full

Lo Peor: No tener amigos para compartirlo

Similar a: Nada, che...

Silpheed: The Lost Planet

Por Santiago Videla

Desde hace tiempo, los arcades de naves tradicionales, también conocidos como "Shooters" son una especie en extinción en todo el mundo menos en Japón, pero aunque muchas compañías intentaron revivirlo, todo lo que consiguieron es hundirlo un poco más.
En esta última generación de shooters, ninguna compañía, ni siquiera las más grosas (entre las que tenemos nada menos que a Capcom), lograron hacer algo levemente tolerable y a pesar de que en su país de origen vendieron cantidades considerables (como todo) muchos de los aficionados que todavía quedamos, ya estábamos resignándonos a que nunca veríamos algo mejor.





Para que la gilada aprenda

En medio de basuras como la serie Giga Wing, o Mars Matrix, que fueron los títulos más recientes del género y que para colmo ya se está hablando de traerlos a la PS2 (por desgracia), Working Designs nos voló la cabeza con lo que sin temor a equivocarme es el mejor juego de esta categoría hecho hasta la fecha, y de paso demostró que con un poco de ingenio y muchas pilas se puede hacer que incluso un título con un estilo tan básico tenga éxito.

Silpheed no es la súper revelación en cuanto al juego en sí, ya que todo lo que hay que hacer aquí es matar hordas de bichos, para luego hacerle el aguante a los enemigos intermedios y principales una y otra vez, como se viene haciendo en estos juegos desde el principio de los tiempos. Pero lo que realmente lo separa del resto (además de sus gráficos) es la jugabilidad que ofrece.

De principio a fin, la dificultad está lo suficientemente bien regulada como para no resultar una pavada, pero lo bueno es que tampoco es frustrante como la gran mayoría de sus compañeros de rubro.

Otra diferencia con respecto a casi todo lo visto en el género es que aquí no vamos agarrando power-ups ni nada de eso a lo largo de cada nivel, sino que las armas que vamos a usar las elegimos antes de empezar cada misión.

Nuestra nave puede usar dos tipos de armas diferentes, que podemos combinar como se nos dé la gana y de vez en cuando nos mandarán un transporte que nos dará la opción de modificar nuestro armamento mientras estamos jugando.



Podrá no ser revolucionario, pero despliegues de efectos y gráficos como éstos no se ven todos los días.



Al principio son sólo dos las armas que se pueden elegir, pero a medida que vayamos avanzando, y si hacemos el puntaje suficiente, podemos ir habilitando nuevas armas hasta llegar a un total de nueve.

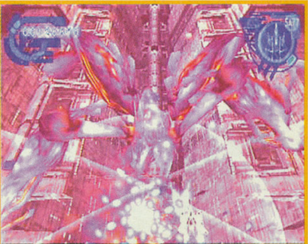
Por el lado de los gráficos, Silpheed es no sólo lo mejor en su género, sino que además es de lo mejorcito que pude ver hasta ahora en PS2, lo cual para un juego de estas características es más que un logro.

Los escenarios y los modelos de todo lo que hay en ellos son tal vez demasiado buenos para ser un arcade tan simple y ni hablar de lo que son los efectos, ya que es en este punto donde Working Designs nos muestra en una buena medida lo que la PS2 es capaz de hacer.

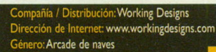
Con estilo muy parecido al de títulos de la línea de Raystorm o Raycrisis, una muy buena variedad de niveles (bastante largos por cierto), Silpheed es lo mejor a lo que cualquier fanático de este tipo de juegos puede aspirar. Además de ser visualmente impresionante, tiene una jugabilidad que muy pocos de sus rivales pueden dar, de modo que si tienen una PS2 y sienten algo de cariño por los shooters clásicos, acá tienen uno que no se pueden perder.







Compañía / Distribución: Working Designs
Dirección de Internet: www.workingdesigns.com
Género: Arcade de naves



1 Jugador

91%

Lo Mejor: Los gráficos, los efectos, la jugabilidad, el sonido, las secuencias intermedias

Lo Peor: No es nada súper novedoso, un poco corto

Similar a: Raystorm, Raycrisis

The Sumo Wrestling

Los culpables son: MTI / D3 Publisher Ltd.
Género: Arcade de naves para el olvido

Por Santiago Videla

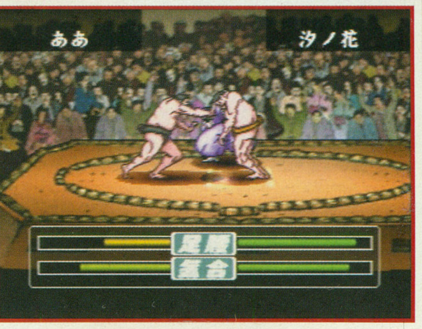
Deporte inventado para que los fanáticos del morfi tupido y el buen vivir no se tengan que hacer mala sangre por ir al gimnasio para ponerse en otra forma que no sea de pelota, es bien sabido que el Sumo es una disciplina que en el planeta Japón es toda una tradición.

Siendo así y teniendo en cuenta que como dije en otras oportunidades (y creo que nunca me voy a cansar de repetirlo), en Japón cualquier cosa que se vea por la tele se vende, cómo no iba a haber un juego basado en esta singular competencia ¿no? Gracias a la infinita generosidad del mercado nipón, los amigos de MTI tomaron la iniciativa de llenar este vacío con un producto menos atractivo, que lo que se va por la tubería cuando tiramos la cadena.

The Sumo Wrestling es un juego visto en 2D, en el que la idea es empujar y cachetear al oponente hasta sacarlo del círculo marcado en el piso o hasta que se caiga de traste como sucede en el deporte original, pero con un ritmo tan pero tan lento que por momentos hasta parece que la máquina está colgada, aunque les aseguro que si lo ven de seguro van a preferir el colgajo.

Entre otras cosas, este juego se destaca por tener gráficos que incluso en la época del Coleco Vision le habrían causado un fuerte dolor en los ojos a más de uno y además parece que en este apartado, el equipo de siseño de MTI se propuso a entrar en el libro Guiness de los records al animar a los distintos personajes con la menor cantidad de cuadros posibles a fin de que aunque sea den la sensación de que se mueven.

Por el lado de la dificultad, a pesar de ser algo bizarro resultó siendo más fácil que la tabla del cero y sinceramente me parece que el enemigo más difícil a vencer aquí son los controles, que parecen estar configurados para un marciano, en otras palabras una experiencia tan divertida como meter la mano en un ventilador para ver qué pasa.



Un consejo sano: Si por alguna de esas casualidades cósmicas son aficionados a este deporte, mejor dediquense a lastrar sin parar como los que lo practican, porque si ven este juego no van a poder parar de lanzar hasta quedar más flacos que la pantera rosa.

4%

Como podrán ver, esta vez me ha tocado ser el encargado de traer de vuelta algunos de esos juegos que en las consolas de antaño hicieron historia y este mes les voy a mostrar dos grandes clásicos con los que la gente de Konami empezó a mostrar su amor por el animé y especialmente por los robots gigantes.

Cybernator

Por Santiago Videla

¿El tatarabuelo de Z.O.E.?

Corre la década de los noventa, más precísamente el año 1993 y las consolas de 16 bits tienen al mercado del entretenimiento en la palma de la mano, sobre todo la gente de la gran N, con su más que exitosa Super Nintendo, que a pesar de la fuerte competencia que tuvo que enfrentar siempre supo tener lo necesario para estar al frente de la movida. Precisamente ese año la hoy mundialmente conocida firma Konami empezó a diferenciarse de las otras compañías con una verdadera avalancha de juegos que mostraban un despliegue de calidad alucinante para la época, pero entre todos ellos había un título que sobresalía por ser algo único en su estilo. Con fuertes y muy evidentes influencias de la conocida serie Robotech, este juego pegó muy fuerte al poco tiempo de haber salido y pronto se convirtió en uno de los clásicos más impresionantes hechos por Konami hasta la fecha, y no es para menos.



Cybernator fue un juego de acción diferente a todo lo conocido, porque en cierta forma se apartaba de lo que normalmente eran los arcades de ese momento para darnos algo mucho más completo de lo que estábamos acostumbrados a ver. Uno de los más grandes logros que hicieron que hoy por hoy este juego tenga un lugar privilegiado en el corazón de todo veterano que se precie de serlo, es que fue uno de los primeros títulos de este estilo en el que no sólo había que reventar a tiros todo, sino que además teníamos misiones con distintos objetivos bastante puntuales, en lugar de ser porque sí, junto con una historia bastante bien armadita, cosa poco común en el género.



No voy a decir que tiros no había, porque las balaceras, por momentos eran infernales y algunos de los enemigos principales eran realmente temibles, pero siempre de principio a fin tenía un balance ideal, como para no enloquecernos ni resultar un paseo y además la variedad de escenarios y situaciones que teníamos que enfrentar eran espectaculares.

Técnicamente, Cybernator fue uno de los juegos más avanzados de su tiempo, porque además de gráficos con estilo animé que resultaron ser de lo mejor en comparación con lo que se veía en ese entonces (muy bien animados, por cierto), usaba a todo trapo muchos de los efectos especiales que eran exclusividad de la Super Nintendo, como ser la iluminación en tiempo real (que nos servía para ver por dónde íbamos en lugares oscuros como cavernas) y en ese entonces este tipo de detalles fueron algo verdaderamente revolucionario. Cybernator fue una de las primeras grandes producciones de Konami, que marcó el principio de una nueva era en juegos de acción, e incluso hoy en día sigue siendo de primera y sin dudas es uno de los pocos que puede ser considerado como infaltable en la colección de cualquier nostálgico, aunque a esta altura debe ser una figurita bastante difícil de conseguir.

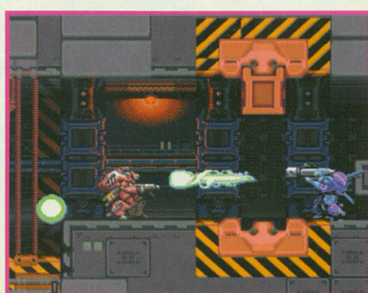
Metal Warriors

Los éxitos traen cola

Luego del fenomenal éxito conseguido con Cybernator, y apenas un año después, los muchachos de Konami volvieron a tomar la fórmula animé más robots, para hacer una especie de segunda parte. Pero para esta ocasión, la prestigiosa firma nipona decidió trabajar en conjunto nada más ni nada menos que con la compañía del creador de Star Wars... o sea LucasArts, formando una alianza que no llegó demasiado lejos, pero que a fin de cuentas tuvo muy buenos resultados.

A pesar de que Metal Warrior nunca fue presentado como una segunda parte oficial de Cybernator, a simple vista se notaba que estábamos ante un mismo juego con algunas novedades que también dieron que hablar.

Para empezar, en este juego nos daban por primera vez la posibilidad de bajarnos de nuestro mech y andar correteando por ahí con el piloto, pero lo mejor de esto es que podíamos subirnos en cualquier robot enemigo que estuviera desocupado y usarlo en contra de sus propios compañeros, lo que por supuesto dio como resultado misiones más elaboradas y con más variedad. Metal Warrior también fue uno de los primeros juegos en incluir animaciones entre misión y misión, con una calidad bastante respetable y encima hasta tenía un muy buen modo multiplayer para jugar de a dos en la misma máquina al estilo Deathmatch. Si bien a nivel gráfico no era tan bueno como su medio hermano (Cybernator), su calidad era de primera y junto con él fueron dos de los mejores arcades de este estilo para esta consola, hechos por quienes hoy se han convertido en una de las firmas más importantes del mundo.





E3 2001

El año de las consolas de nueva generación

Por Martín Varsano

Desde el primer día que pisamos la Electronic Entertainment Expo (o la exposición E3, para abreviar), supimos que algo había cambiado desde que habíamos visitado Los Angeles en el 2000: En esta ocasión las consolas -o diversos accesorios para ellas- dominaban la mayor parte de los cuatro halls en donde la exposición se desarrollaba. En el pasado, se podía ver claramente la diferencia entre el hall del Sur y del Norte, ya que el primero estaba atestado de compañías dedicadas al desarrollo de juegos para PC, mientras que el segundo siempre contuvo a las tres grandes empresas que nucleaban el mercado de las consolas: Nintendo, Sony y Sega.

Pero en esta ocasión el cambio era evidente. Aunque el segundo hall seguía dominado por las multinacionales consoleras, era patente que los demás salones habían mutado para poder satisfacer las demandas de los incipientes usuarios de estas prometedoras máquinas, que de a poco han ido desplazando a la PC como el "juguete" preferido a la hora de llegar molidos del trabajo/ colegio dispuestos a pasar un buen rato conduciendo un auto a altas velocidades, o tal vez salvando a la Tierra de una amenaza alienígena.

¿A qué se debe la transformación? La respuesta es sencilla: Las compañías productoras de videojuegos saben que el futuro -y por qué no presente- del entretenimiento es posible que se encuentre en estos chiches que no superan los trescientos dólares, y que en muchas oportunidades brindan el mismo nivel de entretenimiento que una PC. Y con el avance tecnológico de las consolas, ya no es tan evidente ese argumento que solía alejar a muchos usuarios de PC del mundo de las consolas: La calidad gráfica. En el pasado nunca se podía ver en estas máquinas supuestamente "inferiores" simuladores de vuelo o juegos estratégicos o de rol con una excelencia comparable a sus pares de las peceras.



Con la llegada de maravillas como la PlayStation 2, o las inminentes Nintendo Gamecube y Xbox (de la Dreamcast poco se puede hablar; fue evidente que su presencia en la expo era una forma de agradecer a todos sus usuarios haber creído en un proyecto que estuvo condenado desde un principio), los juegos están llegando a un grado de sofisticación gráfica que hacen palidecer a muchos ambiciosos títulos de la PC, y en muchas ocasiones se pueden ver juegos que hasta los mismos poseedores de una computadora envidian, como por ejemplo el esperado Metal Gear Solid 2 para la última consola de Sony.



El gran cambio del que venimos hablando cobró más fuerza que nunca cuando la mega-corporación informática por excelencia -estamos hablando de Microsoft, por supuesto- decidió meter todos sus dólares en la fabricación de una nueva consola, que por primera vez pone en peligro el reinado de Sony. Microsoft promete ser la mejor opción en un par de años, y aunque es evidente que en esta expo la mayoría de los juegos estaban siendo mostrados en la PlayStation 2, no podemos predecir con certeza el año próximo.

Los avispados lectores de Next Level seguramente han sabido comprender el grado de compromiso de Microsoft en dominar desde el lanzamiento de su consola el mercado, al haber adquirido el año pasado a Bungie sólo para poder contar de manera exclusiva con el prometedor arcade en primera persona por el que muchos poseedores de una PC están dispuestos a vender a su madre: Halo. Por el otro lado, Sony ve amenazado el casi virgen terreno de los juegos en línea por parte de la consola de Bill Gates, y en esta expo nos sorprendieron con todos los accesorios necesarios para convertir a su PlayStation 2 en un émulo de las computadoras personales, con acceso a Internet, teclado, mouse y hasta un sofisticado monitor de LCD. Esto por supuesto incluye un acuerdo con America On-Line para desarrollar tecnología de punta y de esa manera contar en un futuro no demasiado lejano con juegos que permitan la competencia en línea.

Lo único que podemos asegurarles es que se auguran tiempos brillantes para los consoleros de todo el mundo, y que en Argentina de a poco vamos a ir disfrutando de estos beneficios, con consolas cada vez más poderosas -y baratas- y toda una gama de prestaciones que harán parecer a la más poderosa PC un electrodoméstico de lujo.


Referencia obligada para todos los fanáticos del Anime
MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
AÑO 2 NUMERO 11
ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
LA VISION DE ESCAFLOWNE
LA SERIE DE TV, LOS MANGAS LA PELICULA, LOS MECAS GUIA DE EPISODIOS Y TODOS LOS SECRETOS DE GAIA!
ART BOOKS Y MUSICA DE ESTE CLASICO DEL ANIME
¡AKIRA TORIYAMA VUELVE A DIBUJAR DRAGON BALL!
¡ANGELIC LAYER EL NUEVO ANIME DE CLAMP !
¡LLEGA EL NUEVO JUEGO DE MACROSS PARA PC!
¡ESCAFLOWNE EN EL CINE!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
EXCLUSIVO: BLOOD THE LAST VAMPIRE
Una visión hecha realidad

THE MATRIX 2

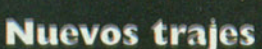
DIRECTOR: Wachowski **DISTRIBUYE:** Warner Bros **ESTRENO:** Comienzos del 2002 (con muchaaa suerte...)
REPARTO: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, y Jada Pinkett-Smith

Ya están circulando los primeros rumores acerca de la secuela de la fenomenal The Matrix. Y, como Martin -quien se encarga usualmente de esta sección- quedó re quemado por la E3, Ferzzola -o sea yo- toma la batuta y arremete en estas páginas que le son desconocidas. Vamos a ver que tal le sale... Contando con apenas 171 millones de dólares, Wachowskis -el director- deberá acabar con la segunda y tercera parte de la saga. Todo el cast original va a volver -incluido el policía de la Matrix que Neo derrotó en la primera- y según Keanu Reaves, el guión es fantástico... pero nada se sabe aún del mismo. Aunque muchos rumores circulan por la red de redes y el más predilecto es aquel que incluye a otro elegido que se enfrentará a Neo, y que es tan poderoso como él. Entre las nuevas caras veremos a Jada Pinkett Smith que se enamorará de Morpheus y tendrá un importante papel en la peli. Se comentá que la acción será superior en todo sentido, ya que la secuela incluirá peleas aéreas y un Neo que se carga a más de 100 chabones a la vez.



Burly Man

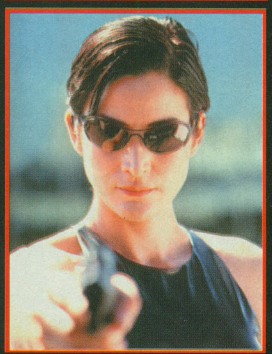
Raro, pero cierto. Burly Man (Hombre Curpulento) es el nombre código de esta secuela, así que la verdad que no sabemos que esperarnos. ¿Va a luchar Neo contra una especie de Schwarzenegger cibernético/virtual?



Nuevos trajes

Tomándose un descanso del rodaje -que se estaba realizando en California- el staff entero de la película está participando de una sección fotográfica para promocionar el film. Parecer ser, que los productores decidieron que era un buen momento para mostrar al mundo los nuevos trajes que los actores van a ponerse en la secuela. Si bien dichas fotos no han sido mostradas todavía, conseguimos una fotito de la doble de Jada Pinkett-Smith que luce bastante interesante. También llegamos a conseguir una fotito de un extraño camion-jet que vaya uno a saber para que demonios es utilizado, pero que seguramente aparecerá en la pelicula. .







El videojuego

Microsoft -en su monopólica carrera por el éxito- va a prestar la mísera suma de cinco palos verdes a Interplay para asegurarse de que el videojuego de The Matrix sea exclusivo de la Xbox por el término de seis meses. Además, solo la versión de Xbox va a contar con soporte Online y agregados extras. El juego saldrá tres meses luego de que la secuela de The Matrix -que dicho sea de paso, no tiene fecha de estreno- vea la luz y va a contar con la coreografía de Woo Ping en las peleitas. Yeah!

Como ya dije, no se pueden hacer presunciones sobre la fecha de estreno de The Matrix 2 porque nada se ha dicho. Pero los expertos en marketing yanquie aseguran que esta película saldra a la par de Star Wars: Episodio 2 para hacerle el frente a frente.





¿Ya te leíste *NEXT LEVEL* y te quedaste con ganas de más?



datafull.com

Por algo inventaron Internet... ¿no?







VIDEOS • REVIEWS • PREVIEWS • TRUCOS • NOTICIAS

EDITORIAL **POWERPLAY** TODO EL PODER EN TUS MANOS



SI LA PC ES TU RELIGION
ESTA ES TU BIBLIA
112 PAGINAS Y 2 CD-ROMS CON TODA LA DATA DE LA EXPOSICION E3
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 4 • NUMERO 44
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $ 2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $ 75 • VENEZUELA $ 3.700
¡1.5 GB del mejor software!
Demos de: Arcanum, Tropico, Z-Steel Soldiers, Echelon, eRacer, y los videos exclusivos de E3!
Duke Nukem Forever, Max Payne, Warcraft III y Hidden & Dang us 2
¡Lara Croft fue! Ahora Core nos muestra
PROJECT EDEN
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
INFORME ESPECIAL EXPO E3
¡Recorrimos toda la exposición y te mostramos como nadie los juegos más calientes del 2001!
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
MAX PAYNE
DUKE NUKEM FOREVER
JEDI KNIGHT II
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
NEED FOR SPEED: MOTORCITY ONLINE
¡CON FOTOS SUPER EXCLUSIVAS!
ISSN 0329-5222
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
¡Y UNA GUIA SENSACIONAL PARA EL JUEGO DEL MOMENTO: BLACK & WHITE!
YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS

Shenmue: International Version. ¿Más de lo mismo?

Se dice que Sega, en su afán por hacerse con unos mangos más, planea lanzar en el próximo verano japonés una nueva versión de Shenmue, que sería idéntica a la de USA, y que incluiría un par de mejoras por sobre la primera de todas las versiones, es decir, la de su país de origen. Según Rodolfo "Fito" Laborde, que jugó ambas de principio a fin -y varias veces cada una- las diferencias son casi mínimas, exceptuando unos pocos diálogos... no sé por qué esto de la International Version nos huele a curro.

La Momia se pira a la PS2

Fuentes confidenciales nos han hecho saber que el juego de la Momia estaría a punto de ser cancelado para la otrora gloriosa máquina de Sega, la sufrida Dreamcast. También nos enteramos que todo apunta a un juego basado en The Mummy Returns para la PlayStation 2, cosa que sucedería en octubre de este mismo año. Es muy probable que nuestro dúo dinámico, todavía en el E3, tengan más datos al respecto. Ustedes fumen (como decía Carlín Calvo), que los mantendremos informados de todo apenas nos hallamos enterado.

Ninja Assault

Se rumorea que el nuevo juego de tiros de Namco para los arcades (completamente desconocido al menos en los fichines locales) tendría su port tanto para PS2 como para Dreamcast. Se dice que la versión de PS2 sería distribuida por la misma Namco durante el próximo verano, mientras que de la distribución de la versión para Dreamcast se haría cargo Sega. ¿Una buena noticia para los que tienen Dreamcast? Ojalá...

¿Britney Spears... en un videojuego?

¡Dios mío! ¿Qué hemos hecho para merecer esto? La información no fue confirmada aún oficialmente, pero ya se habla de un posible juego de la artista yanqui para la consola de Sony y, si quieren que les seamos sinceros, tememos que en algún momento termine siendo realidad. Britney Spears... bueno, si el juego de la rubiecita es para adultos capaz que me lo compro. Después de todo, ¿por qué otra razón podríamos llegar a querer un juego de Britney Spears, no? ¡Oopsss, I did it again!

Una para los fanas del anime

Se comenta por ahí -por allá mejor dicho, porque los rumores vienen desde Japón- que la firma AIA planea desarrollar un juego de aventuras para la Play (no nos pregunten cuál) basado en aquel dibujo animado que a tantos de nosotros no voló el balero. ¿A qué nos referimos? Nada menos que a Akira, la película animada de Katsuhiro Otomo, ésa que dejara con la boca abierta al propio George Lucas y Steven Spielberg. El juego, en Japón, estaría listo en el verano (invierno nuestro, o sea).

Legend of Dragoon 2

Justo cuando estábamos cerrando este número acababa de finiquitar la E3 de este año. Es por ese motivo que muchos de los rumores que teníamos para esta sección fueron confirmados y, por ese simple motivo, tuvieron que volar de esta página. Prueba de ello fue Syphon Filter 3, uno que ya está en preparación para la PS. Sin embargo, teníamos comentarios de una posible segunda parte de Legend of Dragoon, un RPG de la onda Final Fantasy que por estos lares no tuvo demasiada aceptación. Así y todo, alguien dejó correr la bola de que ya se estaba trabajando en una secuela. Recordemos que la primera parte no vendió casi nada en su país de origen, que en los EE.UU. su aceptación fue buena (hasta ahí nomás) y que Sony nunca recuperó la guita invertida en el proyecto. Pero bueno... ¡estos son sólo rumores!

¡Peligra Black & White en la Dreamcast!

Por motivos que no fueron dados a conocer, Sega decidió no publicar el simulador de dioses de Lionhead para su última y cada vez más abandonada consola. ¡Ojo! Esto no implica que el título se haya cancelado, pero para que el juego aparezca alguna vez en la Dreamcast se necesitará de un nuevo interesado, otro distribuidor que se ponga con unos cuantos "morlacos"... y como viene la mano con lo relacionado a este sistema puede que todo termine quedando en la nada. Esperemos que no sea así, porque teníamos muchas esperanzas de ver el genial Black & White (que ya está en PC y se espera verlo también en la PS) en alguna consola con soporte para jugar online, especialmente la Dreamcast.

¿Neverwinter Nights también para la Xbox?

Uno de los representantes de la firma que está desarrollando este prometedor RPG para PC dejó picando la pelota cuando comentó así como-quien-no-quiere-la-cosa que este título podría llegar a aparecer en algún momento para alguna de las consolas si la misma cuenta con un disco rígido y al menos una GeForce 3. Cuando los presentes preguntaron si se refería a la Xbox, el representante sólo se limitó a sonreír. Esperemos tener más datos acerca de este rumor de último momento lo antes posible.

Nuevo capítulo de Soul Calibur

¡Al fin! Hace tanto que esperamos alguna imagen de la secuela de -a nuestro humilde parecer- el mejor juego de peleas de todos los tiempos... En el E3 pudimos ver pantallazos de lo que se viene para quién sabe cuándo. Lo que nos quedó en claro (o eso creemos al menos) es que volverá a estar Cervantes y Seung Mina. Incluso pudimos ver a otro personaje más o menos parecido a Mitsurugi, aunque no estamos cien por ciento seguros. Como verán, sigue habiendo infinidad de dudas acerca de este esperadísimo suceso de Namco, pero Soul Calibur II -o como quiera que se llame- ya es un hecho. ¡Métanle, che, que nos hacemos viejos!

READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

¡Y el Reader´s Corner se despliega en todo su esplendor ante vuestros ojos! El correo indica el final de la
revista, pero también es una de las secciones que más gusta a los lectores del globo entero. Así que no hay de qué quejarse. Bueno, espérenme un cachito que me voy a hacer unos matecitos para degustar mientras contesto vuestras cartas...
Ok, para comenzar déjenme decirles que El Marto Varsano y Fernando acaban de volver de la E3 y tenemos info re caliente para el próximo número, con todo lo que se pudo ver desde las tierras del norte. Como adelanto pueden chequear en Now Loading, donde les contamos cómo fueron las presentaciones de las máquinas más importantes del momento. Por otro lado, acabamos de renovar completamente la Next Level Extra y ahora tiene mucho más que guías, pero voy a dejar que la pequeña NLX los sorprenda. ¡Ah!, no la busquen en los kioscos hasta los 15 de cada mes. Para "racionar" la dosis Nextleveliana, y para que no se la traguen toda de una, decidimos que lo mejor sería que las fechas no se pisaran. Recomendada. Por último, les informamos que el queridísimo Marto va a estar desde principios de Junio -más o menos- en Nivel X, hablando de lo que más sabe... ¡videojuegos! Listo, ya divagué demasiado... ¡a sus cartas, gente linda!

Primera Carta de Pamela del mes de Mayo

¡Hola!, esta cartita en sí va dedicada a mis fans (je, je) y a todos los que quieran leerla (¡ustedes la pidieron!). Ah... espero que no se la coma la Rata de MaX, que me imagino que entre tantos papeles está como en el paraíso, ¿o no? A los interesados les cuento que el 23 de Mayo cumplo 17 años, mi música favorita es la Electronic Dance. Estudio Arte y Diseño Gráfico, me gusta diseñar moda, dibujar (¡obvio!) y mido 1,69. Prometo dar mi mail cuando lo tenga y si los chicos de Next aceptan mandar una foto para que la publiquen... Y como soy consciente de que si no hablo de videojuegos la rata puede comerse mi carta, sólo me queda decirles... ¡Hasta la Next Letter!

Segunda Carta de Pamela del mes de Mayo

¡Hola! ¿Cómo va todo? ¿Me extrañaron? En realidad no me borré... seguro mi carta les llegó atrasada... ¡qué bajón! En fin, en este mes cumplí 17 years old y estoy -como siempre- con ustedes... ¡eso espero! Al menos en mi ausencia mandaron un montón de dibujos y... ¿qué pasa con las chicas? ¿por qué se esconden? ¡Sé que hay un montón que leen la revista! Ok, a continuación les comento algo del dibujo que les mando. La chica no es de ningún videogame, sino que es uno de los personajes de un cómic que estoy haciendo. O sea, inventado por mí (je) y se llama Camila. Bueno, voy a tratar de serles fieles a ustedes y a mis fans, but... si el correo no atrasa mi carta. Ah, estoy viendo de ponerme Internet para poder darles mi mail... please, wait... Me estoy despidiendo porque creo que me quedo sin cartucho para la impresora. ¡Bye! Much Kisses

PD: ¡Una guía para el Persona 2!

PD2: ¿Puedo ir a visitarlos?

Antes que nada... ¡Feliz cumpleaños, Pamela! Bueno, la culpa la tuvo el correo entonces, ¿eh? Gracias por los dibujos y por la presentación. La guía de Persona 2 ya está pedida a nuestro maestro en guías, vamos a ver si se le da por hacerla. Podés venir a visitarnos, sí. Pero sólo porque sos vos, que nos escribís todos los números, te matás haciendo dibujos y, porque tenés una legión de fans que quieren ver tu cara y vamos a aprovechar a sacarte una fotito. Eso sí, llamanos con un día de anticipación, así ordenamos todo... esto es un lío... Ah, preguntá por Ferzzola, porque todos los demás son medio agretas :0) El número del fono, en el índice.

Erié Gallardo (N.d.E.: jajaja ¡se llama Erié!)

Trelew-Chubut.

Hola amigos, los felicito por la revista.

El motivo de esta carta es para que me hagan un favor. Necesito que publiquen mi dibujo porque es para alguien a quien quiero mucho. Si lo hacen, en otro momento les mando otro.

Ya que estamos, unas preguntas:

1)¿Por qué las empresas desarrolladoras de juegos no ponen el idioma que quieren (inglés-japonés) y el subtitulado (Español-Italiano-Etc) en otro? Porque es como ver una película inglesa con subtítulos en inglés. ¿Qué es eso? Y así se ahorran de sacar dos o tres veces el mismo juego.

Mirá Erié, la cosa es tan simple como molesta. A los desarrolladores, por ahora, les importa un bledo que nosotros entendamos o no un juego. De hecho, a la mayoría les importa muy poco nuestro mercado. Por otra parte, a los japoneses les gusta los juegos hablados en japonés y a los norteamericanos en "norteamericanés". En Europa se suelen traducir a todos esos idiomas que vos mencionás y el resultado es fabuloso, pero son limitados los títulos que nos llegan de allá.

2)¿Qué hay de Driver 3 para PS2?

Que no hay nada confirmado.

3)¿Por qué no le ponen más hojas a la revista? Aunque aumente el precio, los lectores siempre chochos.

Aunque no lo crean, estamos en eso... pero la cosa va a venir con sorpresita.

Me despido con un saludo a todo el Staff, a los lectores, a Pamela y a la Rata de Ferzzola o a Ferzzola, la Rata o ratoneando con Ferzzola, o como sea que sea, porque ya me hice un bolonqui... CHAUUUUU

En la carta que sigue, Débora resuelve el misterio...

P.D.: Perdón, no me presenté. Soy Erié Gallardo.

Che... ¿posta te llamás Erié?

¡SI, ERIE!

Ok... ¡tampoco para ponerse así!

Débora, curioslando nomás...

Hola "gente" (?) de Next Level

¡Hola, Debie! Y sí, somos gente...

Siempre dije, digo y diré que existen pocas cosas más complicadas que comenzar una carta. Así que, para salir del apuro, voy a presentarme: mi nombre es Débora, tengo 24 años, soy docente y, como la gran mayoría en este país, soy desocupada. Así que aprovecho mi tiempo libre leyendo la Next Level que compra cierta persona que vive en mi casa, pero que no me permite que lo nombre porque "los simples mortales" no deben conocer su verdadera identidad; en fin, uds. comprenderán.

No, en realidad no comprendemos...

Mi relación con el arte de los videojuegos es... cómo decirlo... catastrófica, llegando a ser perjudicial para mí y para los que me rodean. Para que tengan una idea, en los juegos de pelea, en el nivel más fácil, pierdo contra el primer oponente. Soy tan mala en los videojuegos -o tan estúpida- que cierta vez, mientras intentaba jugar al Tomb Raider, en uno de los lugares donde hay que ir por debajo del agua contuve tanto la respiración para evitar que se ahogue Lara, que me di cuenta que debía volver a respirar cuando vi al médico suministrándome oxígeno. Los RPGs me sacan de quicio (aunque me encanta ver cómo juega otra persona, que lo hace realmente bien). Hablando de RPGs, me gustó mucho FFVIII, a decir verdad lo que más me gustó fue Squall y esa cicatriz que le atraviesa la cara me resultó particularmente atractiva, tanto que casi asesino a mi novio al intentar hacerle una similar con una cuchilla de cortar los bifes (de más está decir que el muchacho se mandó a mudar) y a partir de ese incidente tengo prohibido acercarme a cualquier cosa que se parezca a una consola.

Bueno, bueno, bueno... Debie, querida... yo me mato escribiendo No Comments para desmitificar la violencia en los videojuegos y vos mostrás la hilacha. ¡Ay, dio'! ¿Sabés todos los pibes que ahora van a querer hacerse una cicatriz para conquistarte?

Ahora sólo observo como juega cierta persona, que sí sabe de qué se trata todo este mundo y no es porque lo conozca, pero juega muy bien, tanto que si necesitan un experto por ahí estoy dispuesta a mandárselo con moño y todo.

¿Y si venís vos con un moñito? (ok, ok... no seduzco más a nuestras lectoras... ¡Mojigatos!)

Bueno, no escribo más porque lo que quería era mandarles los dibujos.

Muy lindos, por cierto, y a algunos de ellos los podrán ver en esta misma sección.

Saludos a todos, en especial a la Rata de Ferzzola. Sigan así, que la revista está Muy Buena ¡Y a ver para cuándo los pósters desplegables de los muchachos de la NL! O el calendario anual... o al menos una fotito pequeña en la revista, sólo por curiosidad, ¿vio?

Bueno, sinceramente no sos la única persona que nos pide lo mismo. Así que... ok, ustedes se lo buscaron. A partir de este mes -y por entregas coleccionables- Los Prontuarios Next Level, búsquenlos en esta misma sección.

¡Aaahh! Volviendo a la Rata. NL Nª 27 Ferzzola y su Rata ¿Una misma persona? (Teoría acerca de que Ferzzola y su Rata son parte de un mismo ser). Nª25: Laborde ataca a la Rata para obligar a Ferzzola a que le dé "Last Blade: Final Edition". Nª 21: ¡Ñam! ¡Ñam! ¡Ñac! ¡Glup! ¡Puaj! ¡Beeerp! (textual) Vitorero se come a la Rata. Conclusión: La Rata es la Rata y Ferzzola es Ferzzola. Ahora me pregunto... Si la Rata fue devorada por Vitorero, ¿para qué le mando saludos?

Eso de que yo soy una Rata forma parte de una campaña de difamasión por parte de algunos en la editorial. La Rata jamás fue devorada por Vitorero, solo masticada. Yo la salvé a último momento.

Bueh, ahora sí. Chaucito.

P.D.: Tengo curiosidad: ¿De qué origen es el nombre Durgan? ¿A qué hace referencia la "A" de Durgan A. Nallar?

Durgan es de origen árabe, según me acabo de enterar. Y la A yo diría que es de Asno, pero me confirman que es de Alberto.

P.D.2: ¡Alabado sea Ferzzola!

¡Amén!

Francisco Cantelmi, estudiante de la UBA

Queridos amigos gamemaniáticos de Next Level:

Me llamo Juan Francisco Cantelmi, tengo 17 años, soy de Colón (Bs. As.) aunque ahora estoy viviendo en Capital porque estoy estudiando en la U.B.A. y me considero uno de los tantos fanáticos de los videojuegos, por eso también quiero participar de la discusión que se generó hace unos cuantos meses: para mí, cualquiera excepto la Gamecube de Nintendo, ya que le están poniendo mucho más entusiasmo al GameBoy Advance que a la Gamecube. En cuanto a la XBOX y a la Indrema L600 no quiero opinar, ya que hasta la fecha de salida al mercado pueden pasar muchas cosas, pero si a estas consolas todo les sale bien y se ponen todas las pilas, tienen muchas posibilidades de triunfar. Bueno, ésta fue mi opinión, lamento si ofendí a algún fanático de Nintendo, no fue mi intención pero ésa es la triste realidad. Si alguien quiere escribirme para hablar sobre esto u otra cosa, mi dirección es jfcantelmi@usa.net. Cambiando de tema, los felicito por la revista porque es la mejor del mundo y en especial por estos últimos números, que realmente nos han dado información re-grosa. ¡Felicitaciones!

¡Ah!, quisiera saber dos cositas:

1-¿Cuántas horas duermen por día?

Hmmm... ésa es difícil... te mandamos así un promedio... 6 horas como mucho.

2-En el Wild Arms 2 agarré las botas para saltar y llegué a un lugar donde hay dos estatuas de vírgenes, tienen dos placas que no sé que me dicen. ¿Me podrían explicar qué debo hacer en esa habitación?

¡Che! Tenés la guía del juego en las Next Level Extra de julio, agosto y septiembre.

Bueno, me despido saludándolos y deseándoles buena suerte, chau.

P.D.: Aguante Next Level, Winning Eleven y River Plate.

Una pregunta... ¿tenés 17 años y ya vas a la UBA?

Daniel Taño, El Dreamerpunk de Uruguay

Sres/as. de Next Level:

Nooo, lo de Sres. no te lo perdonamos...

¡¿Cómo están?! Soy uno de los lectores de Montevideo que siguen su revista con terrible interés mes a mes. La verdad es que su publicación me gusta pila, quizás yo no soy el típico lector porque tengo veintiocho años y tengo un prontuario de años y años de videojuegos que bueno, me dieron un poco de experiencia navegando estos mares embravecidos de esta pasión que compartimos todos.

¡Así me gusta!

Hace rato que les estoy por escribir, siempre me cuesta ponerme las pilas para estas cosas, pero bueno, recién pude comprar el número de marzo (llega atrasada) y me quedé de cara con los titulares fatídicos y la nota que le hicieron a la tan resonada muerte de la Dreamcast y terminé zambulléndome en el teclado para responder. Yo soy un muy orgulloso usuario de este aparato y trato de mantenerme informado sobre las decisiones de Sega, del mercado, etc, etc... y cuando leí la nota que le dedicaron ustedes me quedé de cara, me impresionó el dramatismo y la velocidad con la que le pusieron ya tierra al cajón y le clavaron la cruz al tomuer.

Buuuenooo, tampoco fue tan así. Pero aprovecho a mencionar, queridos lectores, que en Next Level no fabricamos juegos. No es que nos decantemos ante una consola u otra. Pero, si salen muy pocos juegos de PlayStation o Dreamcast o de Family Game o lo que sea, no podemos desarrollarlos nosotros para llenar las páginas. Somos, al contrario de muchas otras en el mercado, una revista de actualidad y reflejamos la actualidad. Lo de Sega es así... no vamos a falsear la verdad para tener contento a nuestro público y, créannos, que nosotros nada tuvimos que ver con la decisión de la empresa. Ni siquiera los conocemos a los flacos, así que no nos amenacen con ponernos bombas o esas cosas. No es muy educado.

No sé cuáles son sus fuentes, imagino que antes de dar una noticia tratan de cerciorarse para asegurar la autenticidad de todo lo que escriben, pero la verdad es que ésas son noticias viejas, les repito que me encanta la revista, pero ese bombazo yo lo recibí en diciembre y ya ha corrido mucha agua debajo del puente de Sega.

Recuerdo que cuando editamos esa noticia el número estaba por cerrar, y antes de mandar las cosas a la imprenta nos enteramos de la decisión OFICIAL de Sega de dejar de fabricar consolas -y Dreamcast- y la incluímos. Nuestras fuentes son OFICIALES, salvo las cosas que salen en True Lies -que son chimentos- pero lo especificamos bien en esa sección. Por lo que era pan recién horneado. Que lo hayas leído tarde se debe a que, como bien dijiste, a Montevideo la revista llega atrasada.

Las últimas noticias que me llegaron es que en Sega tienen 65 juegos planeados para salir este año, que van a dejar de programar en marzo del 2002 (los rumores en Internet desmienten esa noticia diciendo que van a tener que seguir programando porque el usuario manda) y aunque no fabrican la consola, desde hace ya un tiempo que a Sega le está yendo bastante bien.

Sobre los juegos es cierto, pero repasá tu colección de Next Level y vas a ver que también lo dijimos. Sobre los rumores, no dejan de ser rumores y nada de Sega. Si bien es cierto que las Dreamcast en existencia se están vendiendo re bien, Sega ya está programando para Nintendo, Xbox, PS2, Gamecube y Gameboy Advance -palabra OFICIAL- y ninguna otra Dreamcast ha sido fabricada desde el día del anuncio OFICIAL.

Con la nueva política que tomó la compañía luego de la muerte de su presidente, sólo están dándole vida a la DC, si bien es cierto que están pagando sus deudas echando gente, diciendo que van a reducir el tamaño de su empresa, y asegurando que van a programar juegos para otras consolas. Esto no es más que mucha plata para poder seguir programando juegos para nuestro amor, la querida DC.

Hasta el día de la fecha, nada ha sido oficial y los rumores que podés haber visto, son sólo eso. Pero en Internet circulan muchísimos rumores sobre todo y a la gran mayoría no hay que creerlos.

Por amor... sí, sería lindo que una empresa hiciera las cosas por amor. Pero desgraciadamente, todo emprendimiento comercial hace las cosas por dinero.

Desde que tomaron la decisión de dejar de fabricar DC, las acciones de la empresa se han disparado notoriamente, porque la gente con los nuevos precios no ha parado de comprar. Así es como hoy en día la consola tiene cifras récord en ventas y tiene mucho más para dar. Resumiendo, uno de mis mejores amigos después de ir a jugar a casa decidió comprarse una consola, me pidió opinión y le dije sin lugar a dudas... ¡chabón, comprá una Dreamcast! (La Play1 fue, la 2 es basura vieja y cara, un electrodoméstico, la Xbox -si es igual que todo lo de Microsoft es un erroooor- y la Nintendo siempre es para niñitos).

No espero que publiquen mi carta porque me extendí demasiado y porque quizás sin querer le di un poco de palo a la revista, pero bueno, quería sólo comentarles que esas noticias que mandan repercuten en el mercado y no hacen más que lastimar a la consola, porque un pibe lee la revista y no se compra la consola ni en pedo.

Como te dije Daniel, nosotros vamos con la verdad. No la vamos a falsificar por nada. Ni tampoco vamos a revisar juegos de Family Game porque somos una revista de actualidad. Las noticias que damos, las damos con responsabilidad. Perfecto si alguien se quiere comprar una Dreamcast, es una

máquina hermosa y tiene una librería de juegos extensísima, pero es nuestro deber informarle a esa persona que la Dreamcast no se fabrica más y que en el 2002 se termina el apoyo de Sega para con ella.

PD: ¿Hay alguna forma de suscribirme a la revista desde Uruguay?

No, che...

PD2: Estoy a sus órdenes para lo que sea: datos, noticias, regalarme plata, etc, etc.

¡Eso! ¡Mandá plata!

Eduardo Arango, otro que nos dice Señores...

Estimados señores de Next Level:

Acabo de descubrir, algo tarde, que vuestra publicación es excelente. Disculpen. Es que me había acostumbrado a comprar solo las de afuera (España, EE.UU.), cansado de ver que tanto revistas como televisión en Argentina se hacen mal, y suelen estar a cargo de gente con escasos (o nulos) conocimientos del tema, y dirigidos a un público de entre 3 y 6 años. De esta manera me retracto, y espero de alguna forma poder resarcir el daño. Me perdí 26 ediciones, qué se le va a hacer, es así nomás... espero que hayan sido tan solo la punta del iceberg y no haya llegado tan tarde entonces, sino solo me resta encontar algún científico loco que me preste su máquina del tiempo.

Y... yo que vos me compraría toda la colección, pero quedate tranqui que lo mejor está por venir

Ahora, un par de cuestiones: No me compré la Dreamcast porque cuando salió yo todavía disfrutaba de mi Saturn, y me dio bronca que Sega aceptara la derrota ante la tostadora de pan de Sony. Ya me había pasado algo similar con el Sega CD, que me dio tantas satisfacciones: Dune, Final Fight CD, Sonic CD, Road Avenger, Cobra Command, Silpheed, etc. y de repente, chau pichu, se acabó lo que se daba. Para no quedarme en el tiempo, me compré la Nintendo 64. Actualmente espero sin ansias pero con entusiasmo la Gamecube, no tengo apuro (ni dinero). Estaría de acuerdo si Nintendo postergara su lanzamiento hasta el año que viene para estar más seguros. En otro orden de cosas: La Indrema L-600, si bien no me convencía demasiado, me tenía algo intrigado. No sé por qué me recordaba a cuando salió el 3DO; lástima que se canceló. En líneas generales, estoy en contra de que las consolas se parezcan a las PC, y todo parece encaminarse en ese rumbo, si sigue así. Dentro de algunos años, el que quiera realmente "una consola de videojuegos" va a tener que recurrir a la línea Nintendo; salvo que Nintendo haga cosas raras... no entendí muy bien el informe del número anterior en "True Lies" ¿El presidente de Nintendo se retiraría para trabajar en otros sistemas?

No te olvidés que en esa sección solo ponemos rumores, cosas que se escucharon al pasar pero que no están confirmadas.

A quienes se preguntan por qué hay gente que critica la X-Box antes de que ésta salga al mercado, aquí les va la respuesta: -Porque conocemos a Bill Gates, un monstruo diabólico y despiadado, sin los más mínimos sentimientos, dispuesto a todo. Piensen las cosas raras que están aconteciendo en tan poco tiempo: se funde SNK, Sega abandona la Dreamcast, se suspende Indrema, problemas internos en Nintendo con la Gamecube. Es demasiada casualidad, Bill Gates no da puntada sin hilo, y sabe cómo hacer para que las compañías, o trabajan para él, o se fundan. Está en nosotros hacer algo para evitarlo... pero ahora no, porque estoy cansado. Me voy a dormir una siesta...

Pará, pará, pará... no te vayas todavía... ¿Decís que todo lo malo que se acontece en la industria de los videojuegos tienen algo que ver con Bill? Esteee... hmmm... ¿tomaste la pastillita hoy? No, macho... realmente no creemos que Bill tenga nada que ver con las cosas que vos decís. Tal vez los extraterrestres o los elefantitos rosas, pero no Bill -dicho sea de paso, tampoco creemos que él sea el Anticristo-. ¡Afortunado vos, que dormís la siesta!

PD: En el informe sobre Sega de la edición número 27, ¿Dijeron que la Saturn tiene 16 bits o entendí algo mal ? Por las dudas: tiene 32.

Recién me fijé y quedé realmente helado... Sí, pusimos eso... Nuestras más sinceras disculpas a todos, pero el muchacho está bajo medicación y hay que tenerle paciencia. Igualmente, la cosa no va a quedar impune. Ya le pusimos el Crazy Climber y lo va a tener que jugar durante horas antes de que lo dejemos volver a trabajar. ¿Suficiente castigo? Yo creo que sí...

Y así me despido, pero no sin antes mandarles un apretón de mano sincera.

¡Otro, y gracias por hacernos notar el error!

Roberto, The Unbrella Connection

Camaradas de Next Level:

El propósito de mi conexión con ustedes se debe a diversas dudas que no puedo resolver. Primero, sin olvidar mi lado elegante, quiero felicitarlos por la maravilla informática que publican. Sin duda se puede apreciar que le ponen muchas ganas a la revista, la verdad que todo tiene que ser así, porque si hacemos las cosas que nos gusta con muchas ganas y pilas salen exponencialmente mejor. Brevemente les hago un panorama de mi estado lógico (ya incorporé las técnicas digitales a mi vida), me llamo Roberto, soy de Neuquén pero me encuentro en Paraná estudiando la carrera de Bioingeniería y tengo 22 años.

¿Bioingeniería y fana de los videojuegos? Hmmm... ¿el futuro Umbrella comenzará en Paraná?

Fiel seguidor de los videogames, mis principios datan con el Family Game, luego ascendí un escalón pasando por el Sega Genesis (con Sega CD incluido). Durante esta etapa de mi vida creció dentro de mí una admiración a la imponente empresa nipona. Con la aparición de la Saturn mis días cambiaron radicalmente, no hacía otra cosa que pensar la forma de conseguirla. Pero todo se nubló al ver que la PlayStation cada vez ocupaba más mi entorno. Mi fidelidad hacia Sega se quebró y me compré una PlayStation. Hoy en el mercado hay nuevas máquinas y mucho más potentes. Tengo que tomar una decisión para actualizarme un poco. Sinceramente, y haciendo un cálculo estadístico y analizando las probabilidades de estabilidad en el tiempo, me inclino por la PS2. Pero no tengo mucha información de las otras máquinas. Es acá donde necesito un consejo de ustedes, que saben mucho más que yo. No me gustaría comprarme un sistema deficiente, me apenó mucho la noticia de Sega porque todavía la llevo en mi mente y no me gustaría que sucediera lo mismo con mi sistema. No confío mucho en Microsoft, que se está metiendo en un terreno con competidores muy fuertes. Creo que su área es el de las PC y les iba bien hasta que apareció Linux, dando un giro imponente a las cosas. Bueno, basta de caracteres. Llegó el momento de hacerles unas cuantas preguntitas:

1) Silent Hill 2 para PS2, ¿qué tal se va a ver? Me gustaría tener algo de información (imágenes, videos, etc).

Recién vimos lo que los muchachos trajeron de la E3 y ahí estaba el video de Silent Hill 2 en movimiento y, la verdad, no lo pudimos creer -entre nosotros... muchos acá están más pendientes de ese título que de Metal Gear Solid 2-. Para ver videos, fotos, info y todo eso, andá a Datafull y poné en el buscador "Silent Hill 2", que te salen bocha de cosas.

2) ¿Existe la posibilidad de que incluyan en sus publicaciones un CD con videos de juegos para las consolas, fondos de pantalla, trucos, etc (pero sólo de las consolas hogareñas)?

Desgraciadamente no, no existe en nuestro país ninguna agencia que duplique los formatos existentes en las consolas de hoy en día. Además, teniendo en cuenta que cada consola tiene su formato, ¿qué formato usaríamos? Pensamos en hacer algo con CD de PC, pero la mayoría de nuestros lectores no cuentan con una de esas máquinas y estaríamos encareciendo el costo y, para muchos, el nuevo agregado sería inútil.

3) Una amiga se va en junio a los EE.UU. y estaba la posibilidad de que le dé un dinerito para que me traiga una consola. Yo me inclino por la PS2, ¿me conviene?

Ahora sí. La PS2 está empezando a mostrar lo que vale.

4) Si la PS2 que se consigue en Argentina es importada de USA, los DVD zona 4 (que son los de acá) no se podrían ver en la consola, ¿o me equivoco?

No te equivocás...

5) ¿Existe la posibilidad de que Sega se incline más a producir juegos para PS2?

Por ahora, Sega no se ha "casado" con nadie.

6) ¿Conociendo la calidad gráfica del formato DVD, ¿por qué no se programan juegos bajo este mismo formato?

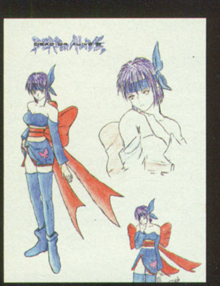
Lo están haciendo y, poco a poco, va a ser el formato estándar en el mundo del fichín. Pero no es que el DVD tenga mayor calidad gráfica, sino que tiene mayor capacidad para almacenar imágenes en alta resolución.

Los saludo muy atentamente y espero que continúen con las mismas pilas, sepan disculpar mi extenso mail, pero me gusta darle rienda suelta a la comunicación.

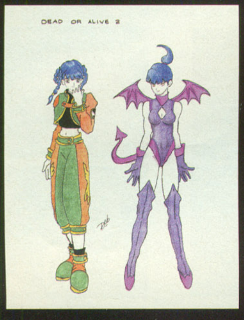
¡Nos vemos!

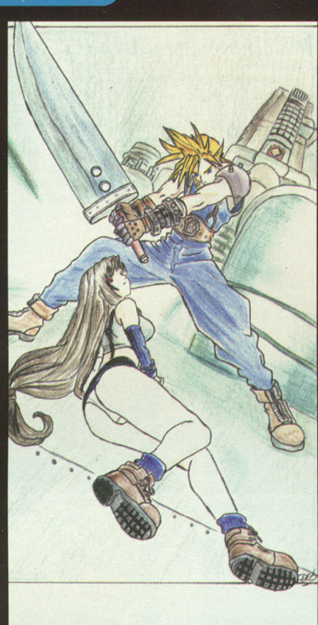
Como verán, hemos adoptado una forma más didáctica e interactiva para contestar las cartas. Mejor, ¿no? Tenemos dibujos a rolete y para tirar para arriba, así que más vale que me calle la boca y los deje exponer sus obras de arte. ¡Pucha... se me enfrió el agua del mate! Chist...

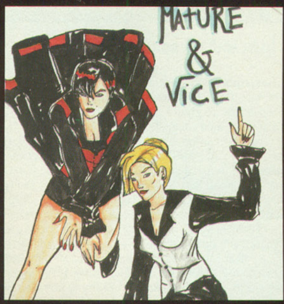
Readers Gallery



Débora









Pamela



LOS MAS BUSCADOS DE NEXT LEVEL

Maximiliano Ferzzola

Alias: MadMax Ferzzola
Edad: Ha contaminado al mundo con su existencia durante 22 años
Hobbies: Tomar café hasta morir. Ver películas de terror durante días seguidos. Escribir historias de miedo. Ir a cuanto teatro, exposición de arte o evento cultural exista. Hacerle la vida imposible al resto de la humanidad. Tomar mate en Plaza Francia los fines de semana. Leer hasta reventar.
Juegos preferidos: Silent Hill, Resident Evil 2, Conker's Bad Fur Day y Fear Effect 1y 2.
Frase de cabecera: ¡Prefiero morir bañado en mi propia sangre que en mi propia orina
Se lo busca por: Existir

Email: ferzzola@ciudad.com.ar (¡NO manden mails pidiendo trucos!)

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail. ¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / **E-Mail:** nextlevel@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más... / **NUMERO 13 (Feb 2000)** Especial: La conspiración Capcom Umbrella Soluciones Guías Gran Turismo 2 y Soul Calibur - Trucos: Cybertiger - NBA Live 2000 - Virtua Striker 2 y más... / **NUMERO 14 (Marzo 2000)** Especial: Playstation 2: Revelamos sus caracteristicas Soluciones Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies - Trucos: Ready to Rumble - Crazy Taxi - Mario Party 2 y más... / **NUMERO 15 (Abril 2000)** Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos Soluciones Guía de Fear Effect - Poster Doble: Pokemon y Porshe Unleashed / **NUMERO 15 (Mayo 2000)** Especial: Resultados de la primera selección anual de juegos 1999 Soluciones Vagrant Story 1ra Parte - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS Porshe Unleashed - Dead or Alive 2 y más!

Junio 2000 — NUMERO 17



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NUMERO 18

Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000 — NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Septiembre 2000 — NUMERO 20

Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Octubre 2000 — NUMERO 21

Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Analisis del nuevo GameShark para Dreamcast

Noviembre 2000 — NUMERO 22



Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Diciembre 2000 — NUMERO 23



Especial: Los mejores juegos de fin de año Final Test: FIFA 2001 - Quake III: Arena - The World is not Enough - Driver 2 Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 - Excitebike 64 - Ready 2 Rumble Round 2

Enero 2001 — NUMERO 24



Especial: Xbox Final Test: Persona 2 - Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis (DC) - Unreal Tournament Trucos: Banjo Tooie - Driver 2 - Colin Mc Rae Rally 2 - Guilty Gear X - y mucho más!

Febrero 2001 — NUMERO 25

Especial: Final Fantasy X Final Test: Lunar 2: Eternal Blue - Grandia II - Prince of Persia - Guilty Gear X - Banjo Tooie Nuevas Secciones: Retrogames - No Comments y Recycle Bin

Marzo 2001 — NUMERO 26



Especial: Shenmue II - SegaNet - Entrega de Premios a los mejores juegos del 2000 Final Test: Phantasy Star Online - DarkStone - Sonic Shuffle - Record of Lodoss War Trucos: Evil Dead - Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

Abril 2001 — NUMERO 27



Especial: Los mejores juegos de Play 2: Metal Gear Solid 2, ZOE y Onimusha Final Test: Conker's Bad Fur Day - Fear Effect 2 Retro Helix - Paper Mario - The Bouncer Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - Eos: Edge of the Sky - StarWars Starfighter

Mayo 2001 — NUMERO 28



Especial: Analisis de todos los juegos de los Simpsons Final Test: Zone of The Enders - Winning Eleven 5 - Pokemon Stadium 2 - Quake III Revolution - Daytona USA Trucos: Simpsons Wrestling - Gaunlet Legends y mas!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **011-4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnl@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90**.

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.



entrá en nuestro juego...
sólo con tú
e-mail
tú premio
¿cómo?
www.videomundo.com.ar
participación sin obligación de compra bases y condiciones disponibles en el sitio